ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 12 (24)

ДЕКАБРЬ • 2005



ИГРА МЕСЯЦА

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

F.E.A.R.
СТРАШНО, АЖ ЖУТЬ

QUAKE 4
КАРМАК ОТДЫХАЕТ

SERIOUS SAM II
ТЫСЯЧА НА ОДНОГО!

НАМ 2 ГОДА!

НАКЛЕЙКИ QUAKE 4, SERIOUS SAM II, TOMB RAIDER: LEG

ПОСТЕР PETER JACKSON'S KING KONG и HITMAN: BLOOD MONEY

NEED FOR SPEED MOST WANTED

(game)land hi-fun media
9 771729 901008 05012
publishing for enthusiasts

DVD

ВИДЕО
ОБЗОР **CALL OF DUTY 2**, ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ **LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2**

ПАТЧИ
F.E.A.R. V1.02, БЛИЦКРИГ II V1.21, ПЕРЛ-ХАРБОР 4.02, AGE OF EMPIRES III V1.01, BLACK & WHITE 2 V1.1, SERIOUS SAM II V2.064B, THE SIMS 2 NIGHTLIFE V1.2.0.337, АДРЕНАЛИН ШОУ V1.03,

БОНУСЫ
11 000 КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ, **600** ДОПОЛНЕНИЙ К **40** ИГРАМ, БОЛЕЕ **2 ЧАСОВ** ИГРОВОГО ВИДЕО, РОЛИКИ О СОЗДАНИИ ФИЛЬМА **DOOM** И ИНТЕРВЬЮ С АКТЕРАМИ


Акелла
ТАМПЛИЕРЫ 2:
Портал тьмы
KNIGHTS OF THE TEMPLE II
Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.
Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок
Разветвленная система диалогов для общения с NPC
18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы
Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу
Режим сетевой многопользовательской игры
CAULDRON
PLAYLOGIC
© 2005 "Akella", © 2005 "PlayLogic", © 2005 "Cauldron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Akella



А ГДЕ ПОДАРКИ?

Два с половиной года назад кому-то в голову пришла идея создать самый правильный журнал о компьютерных играх. Если бы не этот «кто-то», если бы не его светлая голова и желание сделать все «на совесть», **«РС ИГРЫ»** родились (а то и вовсе не родились бы) значительно позже декабря 2003 года. Но боги сказали «быть», и мы появились. Боги сказали «быть правильными», и мы ими стали.

Выпуск, который ты читаешь, – юбилейный. Нам 2 года, 730 дней или 17520 часов. Повторю свой вопрос из Editorial'а шестого номера: «Много это или мало?». Но на этот раз отвечу однозначно: «Мало». Потому что сотни идей так и остались нереализованными. Банально не хватает времени, сил и ресурсов. У сотрудников редакции, сам понимаешь, не по две головы и четыре руки. Мы – обычные люди, и ничто человеческое нам не чуждо. Чтобы сделать хороший журнал, не надо быть гением. Надо просто делать его лучшим.

Этот номер стал необычным. Наряду с регулярными рубриками мы подготовили юбилейные материалы. Тут тебе и рассказ о редакции, и поздравления от авторов журнала и известных людей индустрии, и несколько советов тем, кто хочет влиться в ряды игровых журналистов, и кратенький ликбез от знаменитого киберспортсмена Полосатого. Ради этого нам пришлось пожертвовать несколькими превьюшками и рецензиями. Но им, уверяю, место еще найдется.

На этом, пожалуй, все. Мы только что сдали 24-ый, юбилейный номер. Пора браться за новогодний. Ведь мы очень хотим, чтобы он тебе понравился.

Даниил Леви

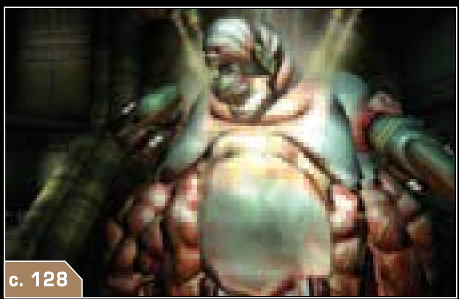

Ты-лучше!
МТС
GSM
Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 24136. Номера региональных лицензий на www.mts.ru

РЕЦЕНЗИИ



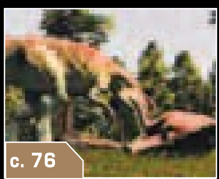
с. 100

SID MEIER'S CIVILIZATION IV – НОВЫЙ ШЕДЕВР ОТ СИДА МЕЙЕРА, ЛУЧШАЯ ИГРА СЕРИИ



с. 128

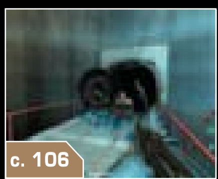
QUAKE 4 – DOOM 3 В ТЕЛЕ КИБОРГА. И С ФОНАРИКОМ НА ПОДСТВОЛЬНИКЕ....



с. 76

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

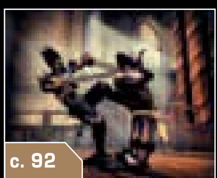
GOTHIC 3 – ЛЮДИ ПРОТИВ ОРКОВ. КТО ПОБЕДИТ?



с. 106

РЕЦЕНЗИИ

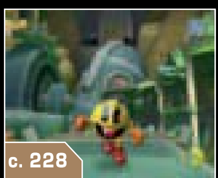
F.E.A.R. – ГОЛЛИВУДСКИЙ БЛОКБАСТЕР НА ТВОЕМ КОМПЬЮТЕРЕ



с. 92

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES – ДИАГНОЗ: РАЗДВОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ



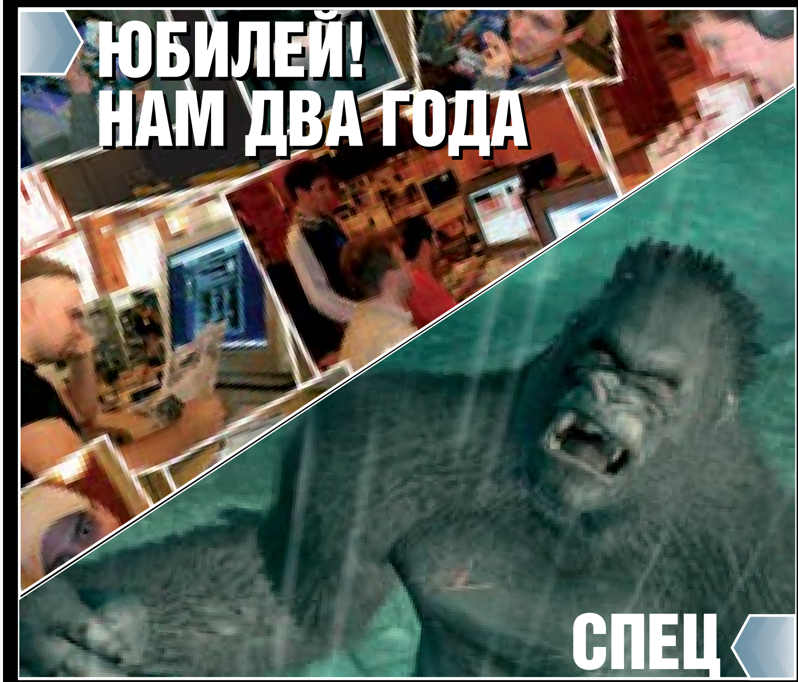
с. 228

РЕТРО

PAC-MAN – ЖИЗНЬ И НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ КОЛОБКА

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

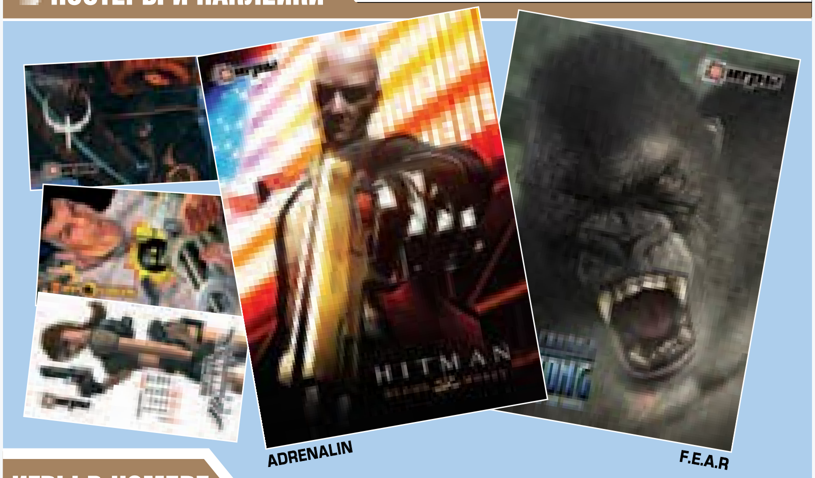




«PC ИГРАМ» ДВА ГОДА!
ЮБИЛЕЙНЫЙ СПЕЦМАТЕРИАЛ, ПОСВЯЩЕННЫЙ НАШЕМУ ЖУРНАЛУ И ЖИЗНИ РЕДАКЦИИ. с.24

PETER JACKSON'S KING KONG
ГРОМАДНАЯ ОБЕЗЬЯНА ОПЯТЬ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ. ВСЕ ЧТО ТЕБЕ НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРЕ, КИНГ КОНГЕ И ПИТЕРЕ ДЖЕКСОНЕ. с.180

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала?! Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу **yashina@gameland.ru** , где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала **«PC ИГРЫ»**". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№12(24), ДЕКАБРЬ 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор
арт-директор
Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru зам. главного редактора
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор
Андрей Теодорович редактор раздела «Путеводитель»
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru Начальник PR-отдела

DVD/CD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru главный редактор
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Теодорович teodorovich@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Максим Григорьев Менеджер по работе с сетевыми РА / Корпоративные продажи
Александр Белов менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Дмитрий Баринов barinov@gameland.ru менеджер
Надежда Бабиян babiyan@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yury@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yury Pomortsev yury@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

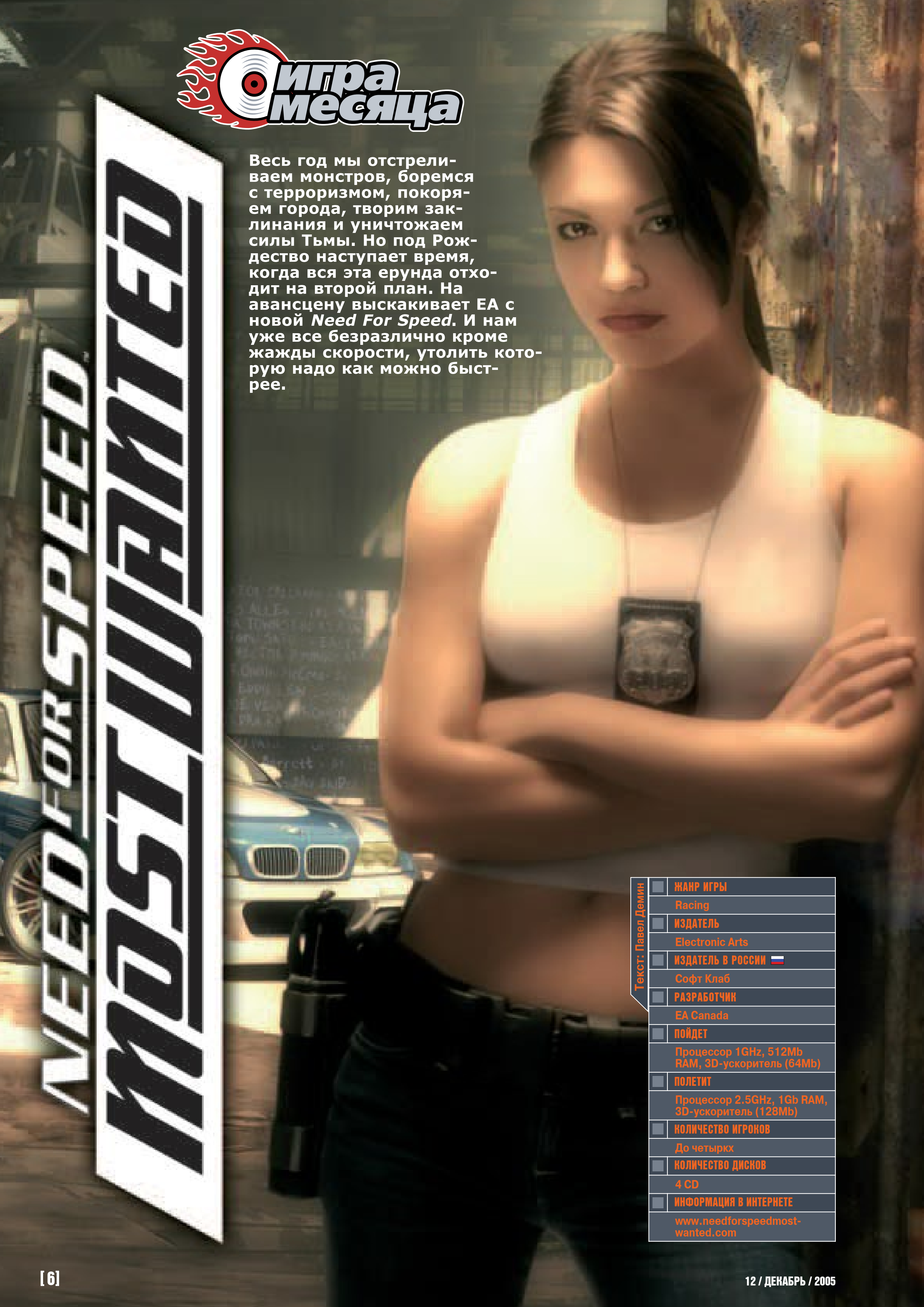
Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; *Тел.: (095)250-4629*

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 62 600 экземпляров

Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»: Александр Черногоров

Цена свободная

Need for Speed Most Wanted



Весь год мы отстреливаем монстров, боремся с терроризмом, покоряем города, творим заклинания и уничтожаем силы Тьмы. Но под Рождество наступает время, когда вся эта ерунда отходит на второй план. На авансцену выскакивает EA с новой *Need For Speed*. И нам уже все безразлично кроме жажды скорости, утолить которую надо как можно быстрее.

Текст: Павел Демин

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До четырхх
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
4 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.needforspeedmost-wanted.com



ТЮНИНГ

Единственным, но весьма значительным нововведением по части тюнинга стал параметр совместимости. Раньше одинаковые детали без проблем ставились на разные машины – теперь же появились комплектующие, подходящие к одной или нескольким конкретным моделям, но несовместимые с остальными. Как и прежде, в распоряжении игрока есть огромное количество обвесов, зеркал и прочей симпатичной мишуры, которая сделает твою машину уникальной.
Для «ползунковой» настройки по-прежнему доступны трансмиссия, нитро, жесткость подвески и некоторые другие параметры. Короче, в перерывах между гонками скучать не придется.



НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Electronic Arts несказанно обрадовала редакцию **«PC ИГР»**, да и многих поклонников серии тоже, распрощавшись, наконец, с уже порядком приевшейся темой ставшего модным после выхода ***NFS Underground*** стритрейсинга. Если ты помнишь, о сиквеле NFSU мы отозвались не самым лестным образом. Виной тому стало отсутствие новых, действительно свежих наработок и неважная реализация идеи свободы. Да и вечная темнота начала уже порядком напрягать. Признай, ведь и у тебя возникло стойкое желание вырваться за пределы окутанных тьмой улиц, наполненных неоновым светом и отражениями бесчисленных огней на мокром асфальте? Без сомнения божественно красивый, но обделенный естественным светом ночной мегаполис стал немного удручать. ***Street Racing Syndicate*** и ***Juiced*** согрели нас солнечным теплом, но этого было явно недостаточно. Всерьез захотелось чего-то нового. Ну, или хотя бы хорошо забытого старого...
В ***NFS: Most Wanted*** обещали не только зажечь свет, но и выпустить нас на пригородные трассы, горный серпантин, в места, где нет назойливых рекламных вывесок и плотной застройки (разумеется, не забывая и об урбанистических районах). О старых добрых временах тебе напомнит и «реанимированная» полиция. Освежить в памяти полюбившиеся части серии – шаг в верном направлении. Но обо всем по порядку.

ПО-ЧЕСТНОМУ

Скриншоты и видеоролики, которыми издатели подкармливают нас до релиза, часто формируют не совсем верное впечатление о грядущем хите, завышая уровень графики и зрелищность игры. С NFS:MW знакомая до боли история, к счастью, не повторилась. Геймплейные видео вызывали бурю эмоций у одних, порождали неверие в «честность» показываемых кадров у других. Но ведь не врали разработчики. Все, что демонстрировалось, – теперь здесь, в игре. Живое и настоящее. Взгляни на скриншоты. Протри глаза и взгляни еще раз. Да, тебе не показалось. Вот оно – то самое заходящее солнце, лучи которого пробиваются из-за высоток и строительных кранов. На месте




Среди такой красотищи о гонке можно элементарно забыть.


В динамике это выглядит в два раза лучше!





АВТОМОБИЛИ NFS: MOST WNTED

- Audi A3 3.2 Quattro
- Audi A4 3.2 FSI Quattro
- Audi TT 3.2 V6 Quattro
- Aston Martin DB9
- BMW M3 GTR (street)
- Cadillac CTS
- Chevrolet Corvette C6-R
- Chevrolet Corvette C6
- Chevrolet Cobalt SS
- Dodge Viper SRT-10
- Fiat Grande Punto
- Ford GT
- Ford Mustang GT
- Lamborghini Murcielago
- Lamborghini Gallardo
- Lexus IS300
- Lotus Elise
- Mazda RX-8
- Mazda RX-7
- McLaren Mercedes-Benz SLR
- Mercedes-Benz SL500
- Mercedes-Benz SL65 AMG
- Mercedes-Benz CLK-500
- Mitsubishi Eclipse GT
- Mitsubishi Lancer Evolution VIII
- Pontiac GTO
- Porsche Carrera GT
- Porsche Cayman S
- Porsche 911 GT2
- Porsche 911 Carrera S
- Porsche 911 Turbo S
- Renault Clio V6
- Subaru Impreza WRX STi
- Toyota Supra
- Vauxhall Monaro VXR
- Volkswagen Golf GTI (mk5)

Black Edition exclusives:

- '67 Chevrolet Camaro SS
- BMW M3 GTR



и живописная аллея, окутанная туманом. Никуда не делись невероятно реалистичный асфальт, опавшие листья, вздымающиеся в воздух от проезжающих мимо машин. Тут же и небо, красивое и неповторимое. Сказать, что NFS:MW самый эффектный racing – не сказать ничего. Приставачная ***Gran Turismo 4*** тихо топчется на обочине, глотая пыль, которую подняла в воздух промчавшаяся Most Wanted. Игра божественна! Разработчикам всего мира придется изрядно попотеть, чтобы в ближайшее время воссоздать подобную красотищу. Most Wanted смотрится свежо, технологично, без излишеств и слащавости и в то же время роскошно.

А что же внутри NFS:MW? Уличные заезды, соревнования за репутацию, игры в кошки-мышки с полицией – все это мы уже видели. Однако играть по-прежнему чертовски увлекательно! Нет, NFS:MW не представляет уличные гонки в каком-нибудь ином свете, но устанавливает новую планку качества для жанра.

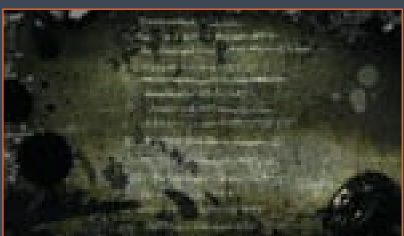
ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

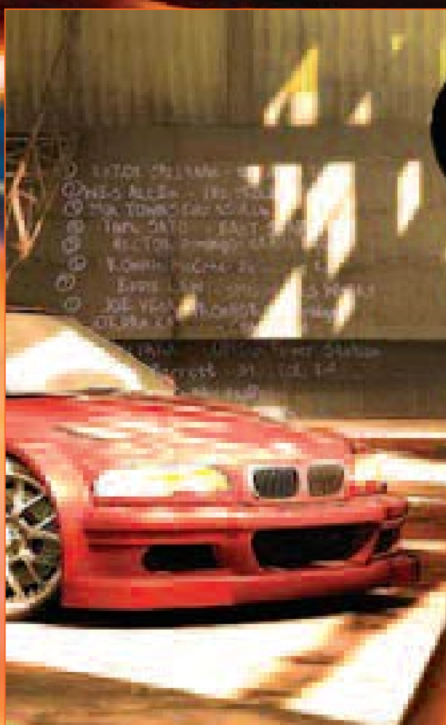
Сюжетные вкрапления в играх серии когда-то стали гениальной находкой EA. Как придать банальным наматываниям кругов какой-то смысл? Написать толковый сценарий, разбавить игру роликами,



BLACKLIST 15

1. Razor – BMW M3 GTR
2. Butt – Mercedes-Benz SLR McLaren
3. Ronnie – Aston Martin DB9
4. JV – Dodge Viper SRT-10
5. Webster – Chevrolet Corvette C6
6. Ming – Lamborghini Gallardo
7. Kamikaze – Mercedes-Benz CLK 500
8. Jewels – Ford Mustang GT
9. Earl – Mitsubishi Lancer Evolution VIII
10. Barron – Porsche Cayman S
11. Big Lou – Mitsubishi Eclipse
12. Izzy – Mazda RX7
13. Vic – Toyota Supra
14. Taz – Lexus IS 300
15. Sonny – Volkswagen Golf GTI





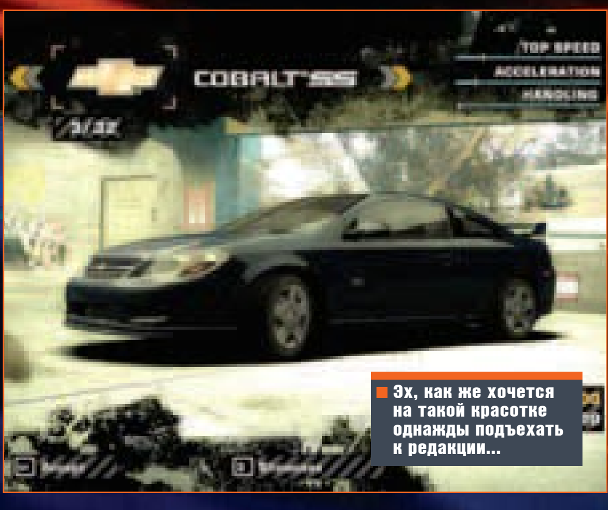

■ Солнце теперь твой враг. Может ослепить в самый неподходящий момент.

вывести из тени, а точнее из автомобилей, пилотов, и – вуаля! Перед нами уже целая история со своей завязкой, развитием событий, кульминацией и главное – действующими лицами. В каком случае ты охотнее ринешься в бой? Когда перед гонкой скажут, что победителю уготованы $2000 и новые шины? Или когда некто **Разор Каллахан** (Razor Callahan) пригрозит, что в случае своего триумфа заберет у тебя машину и уведет девушку? Думаю, комментарии излишни.

Девушки, кстати, тема отдельная (читай статью после рецензии). Ребята из EA знают толк не только в автомобилях, но и в знаменитых моделях. В ***NFS Underground 2*** с экранов мониторов нас очаровывала **Брук Берк** (Brooke Burke), исполнявшая роль Рэйчел (Rachel). Лицом же Most Wanted стала голливудская звезда **Джози Маран** (Josie Maran). Джози играет Мию Таунсенд (Mia Townsend) – отвязную, смелую, деловую девчонку не из робкого десятка, которая вроде как неравнодушна к главному герою. С такой поддержкой – да хоть на край света, правда?!

СКАТЕРТЬЮ ДОРОЖКА

В NFSU2 ключевую роль играли некие спонсорские контракты (выполнение условий договора продвигало нас по сюжетной линии). В Most Wanted центральное место занимает «Черный список» (Blacklist 15), своеобразный табель о рангах местных гонял. Верхнюю позицию этого топ-15 нам и полагается занять. Восхождение на олимп дорожной славы начинается с расправы над Хо Сиуном (Ho Seun). Шаг за шагом игрок продвигается к вершине рейтинга, оставляя не у дел все более серьезных соперников. В конце разработчики уготовили нам дуэль с уже упомянутым Разором Каллаханом. Но прежде нужно пройти долгий путь. По моим прикидкам, у ря-



■ Эх, как же хочется на такой красотке однажды подъехать к редакции...

ГОЛЛИВУДСКИЙ КАЛИБР

Для создания CG-роликов EA использовала уникальную технологию, позволяющую обычное видео превращать в ролики, будто бы сделанные на движке. К работе над *NFS: Most Wanted* «электроники» привлекли известных и знающих свое дело людей, уже не первый год трудящихся на фабрике грез. Среди них: режиссер Дэвид Футмен (David Footman) («Люди Х», «Послезавтра»), специалист по эффектам Хабиб Заргарпур (Habib Zargarpour) («Лжец», «Идеальный Шторм»), кинематографист Брайан Пирсон (Brian Pearson) («Другой Мир», «Я, Робот»). Результат превзошел все ожидания: ролики в NFS:MW действительно великолепны.





Как и в большинстве современных игр, в NFS: Most Wanted есть ненавязчивый Product Placement (см. левую часть картинки).

дового игрока уйдет от 35 до 50 часов на прохождение, что, в общем, немало.

Кстати, не стоит думать, что дорога к финишу похожа на легкую прогулку. Сложности непременно возникнут. Первая проблема, с которой неизбежно столкнется каждый из нас, – это выбор автомобиля. Вдоволь налюбовавшись плавными линиями корпуса Porsche 911 Turbo S и подивившись ходовым характеристиками Lamborghini Gallardo, ты с досадой обнаружишь, что изначально доступно всего несколько не самых продвинутых моделей. Долго колебаться не стоит: взять неплохой старт можно на любой машине. Различные автомобили, кстати, по-разному ведут себя на дороге. Однако успешно завершить игру, как и прежде, реально на каждом из представленных авто.

ДОРОЖНАЯ ГЕОГРАФИЯ

Стать самым крутым гонщиком придется на довольно скромной по масштабам территории города Rockport. Пейзажи часто сменяют друг друга и не успевают приесться. Весь Rockport разделен на три района: прибрежную зону Coastal (некогда местечко процветало благодаря богатому рыбному улову, а ныне является настоящим раем для уличных гонщиков), провинциальный Rosewood со своим студенческим городком и гольф-клубом и урбанистический Downtown с жестокой полицией, шумной ночной жизнью и крайне «гостеприимной» публикой. Оказаться в начале игры в Даунтауне – ясно дело, смерти подобно. Крутые перцы на не менее крутых тачках сотрут любого салагу в порошок. Да и на своей маломощной развалюхе тебе со здешними копами лучше не шутить. Несколько раз поймав тебя с поличным, они простонапросто конфискуют автомобиль.

ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

Пожалуй, самое время подробнее поговорить о блюстителях порядка, появление которых значительно оживило скита-



130 миль в час – уже не шутка. Странно, что полиции еще нет у меня на хвосте.

НА СТОРОНЕ ЗАКОНА

Играть в *NFS: Most Wanted* можно не только за возмутителей спокойствия, но и на стороне правоохранительных органов. Как уже было отмечено в рецензии, по мощности машины полицейского автопарка почти не уступают прокачанным «монстрам» уличных гонщиков. Поэтому отлов нерадивых водил может стать не менее увлекательным, чем сами гонки, занятием. Разнообразие доступных полицейских авто также приятно удивляет: среди них есть и городские патрульные машины, и спортивные экземпляры, и габаритные внедорожники.



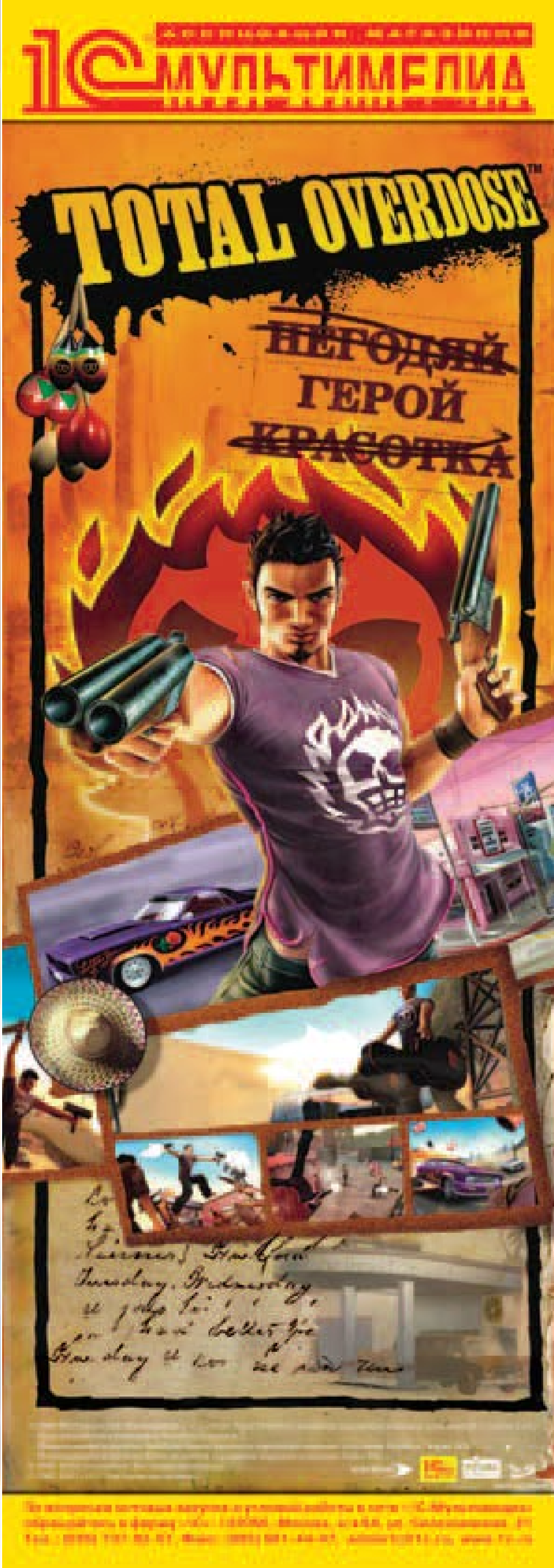


Главный «босс»...

ния по безжизненным улицам. Интеллектом копов EA определенно не обделила. Тут все сбалансировано. Полиция в Most Wanted – не декорация, оторваться от автомобилей с мигалками не так просто. Но и не шибко тяжело – игровой процесс не должен превращаться в сорокачасовой фильм «Такси». Все мои попытки смотаться от преследователей, выжимая педаль газа до упора, на первых этапах игры не привели ни к чему хорошему. Машины полиции едва ли уступают в скорости тюнингованным тачкам, доступным игроку. А ведь у блюстителей порядка есть еще вертолеты и танки. Если ты все же захочешь оставить копов не у дел, то без хитрого маневра не обойтись.
Также в Most Wanted можно проделывать так называемые gamebrakers. Оказался во время преследования на АЗС? Разнеси там все к чертям! А может, лучше обвалить старое здание в заброшенном Ocean Hills или устроить аварию на водонапорной башне? Подключи фантазию – и «приятные» сюрпризы преследователям обеспечены.
Все события, как-то связанные со служителями Фемиды, объединены в Milestone Events, среди которых числятся Pursuit Evasion, Time Challenge, Trade Paint, Infraction Challenge, Cost to State Challenge и другие. В первом случае тебе нужно просто угнать от копов, во втором – оторваться от полиции за ограниченное время, в третьем – перекрасить корпус в мастерской, в четвертом – стать самым злостным нарушителем, в пятом – нанести как можно больший ущерб городу и т.д. Отдельно отмечу Photo Ticket. Дело в том, что на улицах городов расставлены камеры слежения, фиксирующие скорость движения автомобилей. Промчатся мимо одной из них с двумя сотнями километров в час на спидометре – верный способ вызвать недовольство дорожной службы. Целью режима Photo Ticket является как раз такая шалость.



...и главная красавица NFS: Most Wanted.



МУЗЫКАЙФ

В написании саундтрека к *NFS: Most Wanted* принимал участие известный в киношных кругах (фильмы «Плохие Парни 2», «Угнать за 60 секунд») композитор **Пол Линфорд** (Paul Linford), которому удалось, по мнению **EA**, привнести в их творение «частичку Голливуда». Не обошлось и без треков известных исполнителей. Многих наверняка обрадует присутствие в списке **The Prodigy** с песней You'll Be Under My Wheels. Но главной гордостью разработчиков является «полная интерактивность звукового сопровождения». Для каждой игровой ситуации написана своя музыкальная тема, призванная усилить эффект присутствия.



К NFS: Most Wanted приложила руку и группа The Prodigy.



Эффектная презентация машин перед гонкой.

ТЫ – ЛУЧШЕ!

Стоит учесть, что растущая репутация (за которую мы и боремся) влияет не только на количество красивых девиц, кружащих на слетах вокруг твоего автомобиля, но и на то, насколько пристрастны к нашей скромной персоне блюстители порядка. Хочешь поднять свой рейтинг? Подкинь копам работку! Чем чаще ты сталкиваешься с другими автомобилями, выезжаешь на газоны, отправляешь на свалку преследующие тебя машины, превышаешь скорость и гоняешь по встречным полосам, тем суровее становится полиция и выше твоя «популярность».

Перцу погоням добавляет наконец-то появившаяся модель повреждений. Машины полицейских и мирных граждан реалистично бьются, на корпусах появляются правдоподобные вмятины, металл нещадно корежится – прям как в жизни. Аварии теперь смотрятся в разы эффектнее, чем в прошлых частях NFS. «Железобетонным» столкновениям положен конец. Однако у машин игрока и остальных гонщиков деформации подвержены только стекла, фары и шины.

Значительно оживляет игру обилие интерактивных объектов на дорогах. Мусорные баки, водонапорные краны, знаки, ограничительные кегли, бочки, автобусные остановки – все это с легкостью сносится и разбивается. Отдельной строкой идет восемнадцатиколесный грузовик, перевозящий бревна. Хочешь прошмыгнуть под его днищем или рассыпать груз прямо на дорогу? Пожалуйста! Насколько эффектным и эффективным может оказаться такой финт в условиях преследования, думаю, понятно всем.



ПОД СОУСОМ

Но для того чтобы продвигаться вверх по Blacklist 15, нужно не только умело обводить вокруг пальца полицию, но и показывать класс в уже знакомых типах заездов. Среди них – Circuit, Sprint, Drag, Outrun, Outrun Best Route, Lap Knockout и новый, но практически идентичный со спринтом, Toolbooth. Здесь надо проехать от точки «А» к точке «Б» по самостоятельно определенному маршруту. Соперники не обделены интеллектом. Они охотно таранят, то и дело подрезают игрока, демонстрируя очень приличную, порой даже экстремальную езду. Так что скучать не придется.

NFS всегда была не просто отличной аркадной гонкой, но и первосортным зрелищем. Десятая (ничего себе!) часть – не исключение! При появлении полиции эк-



После разборок на дорогах город несет крупные убытки.



Листва и дорожные объекты охотно взмывают в воздух.



ран эффектно наезжает на обнаружившую тебя машину, картинка окрашивается в синие тона. На выезде из тоннеля изображение осветляется постепенно, имитируя эффект ослепления ярким светом. Воистину великолепен и дождь. Это не просто падающие на землю капли, а такой же ливень, какой ты частенько наблюдаешь в окне. Непогода настолько реалистична, что хочется достать зонтик.

Если у тебя есть хорошая акустика, готовься к еще большему погружению. Звук, льющийся из колонок, полностью соответствует происходящему на экране. Завяжи себе глаза и попроси кого-нибудь проехать сначала по мосту, потом по автобану и в тоннеле. Ты обязательно почувствуешь разницу. Везде по-своему «ревет» и мотор. В закрытых пространствах движок просто оглушает, на открытой местности его практически не слышно. Разумеется, каждая из 38 красавиц-машинок «поет» по-своему.

В ШОКОЛАДЕ

Управление Most Wanted отдает дань традициям серии, не обременяя игрока необходимостью покупки руля или геймпада. Полный контроль над авто можно получить даже с помощью клавиатуры. Не обошлось и без нововведения. Новая «фишка» зовется speedbraker. Это, грубо говоря, замедление времени. В ситуациях, когда необходимо уйти от столкновения с объектом или вписаться в крутой поворот, speedbraker незаменим. Определенно, интересная находка.

Я не знаю, что еще можно желать от NFS:MW... Графика игры заставит расписаться в собственном бессилии всех разработчиков гоночных игр. Спецэффекты поразят до глубины души. А от езды под 200 км/час по коже пойдут мурашки. И с каждой минутой жажда скорости будет только усиливаться.

В общем, перед нами лучшая гонка сезона и один из основных претендентов на звание игры 2005 года.



Просили показать повреждения? Пожалуйста!

ИСТОРИЯ СЕРИИ NEED FOR SPEED



НИ ДНЯ БЕЗ СКОРОСТИ

NFS – аббревиатура, которая не нуждается в расшифровке. Среди прочих гонок творение Electronic Arts занимает то же место, что _Doom_ в жанре FPS, а _Warcraft_ или _Age of Empires_ среди остальных RTS. NFS всегда ассоциировалась со скоростью, простым управлением и зрелищностью. Серия никогда не теряла своей популярности и в этом году дожила до двойного юбилея. Во-первых, прошло ровно 10 лет с момента выхода _The Need For Speed_, которая поразила мир в далеком 1995 году. И, во-вторых, на свет появилась десятая часть – _NFS: Most Wanted_, – вобравшая в себя множество элементов предшественниц и, по мнению многих, вернувшаяся к истокам серии. Об этом и о том, почему жажда скорости была актуальна все последнее десятилетие, читай в нашем специальном материале.

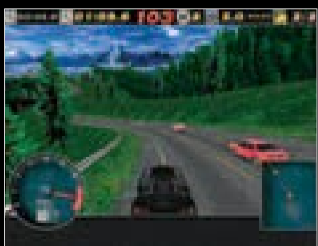
THE NEED FOR SPEED

Дата выхода: 1995 год
Средняя оценка прессы: 8.3
Средняя оценка игроков: 7.6

The Need for Speed стала настоящим прорывом. Никто из конкурентов не мог предложить ни такой сногсшибательной графики, ни столь увлекательного игрового процесса. Детище «электроников» на несколько лет вперед стало воплощением лучшего, что только могли предложить гонки. Непродолжительную игру проходили по несколько раз на всевозможных машинах и уровнях сложности. Фанаты создавали клубы, запускали сайты, на которых регулярно обновляли таблицы с рекордами трасс. NFS покорила сердца всех поклонников жанра racing. В первой части были заложены главные принципы серии: отличная графика, относительная простота в управлении и обязательное присутствие лицензированных авто.











NEED FOR SPEED 2

Дата выхода: 1997 год
Средняя оценка прессы: 7.3
Средняя оценка игроков: 7.0

Вторая часть не стала таким же откровением, как предшественница. Ну кого можно удивить средней графикой и слабой физической моделью? По части геймплея игра не привнесла в серию никаких свежих идей. Зато именно в ***NFS2*** дебютировали видеоролики, добавившие проекту не только немного «лишнего веса», но и солидности. Восемь автомобилей и шесть (!) трасс – а вот тут вышла промашка! NFS2 наскучила очень быстро. После выхода сиквела многие продолжали играть в первую часть.







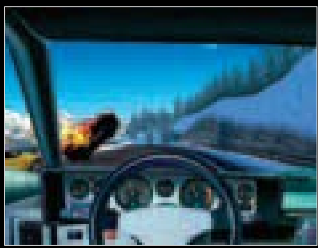


NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Дата выхода:
10 сентября 1998 года
Средняя оценка прессы: 8.4
Средняя оценка игроков: 7.6

Выхода ***Need For Speed 3: Hot Pursuit*** ждали, но с некоторым опасением. «А вдруг NFS3 повторит судьбу предшественницы?!» – шептались до релиза фанаты гонок от **EA**. Подобный поворот событий мог поставить под угрозу репутацию всей серии. Разумеется, игрокам хотелось перемен или хотя бы свежих идей. И геймеры их получили. В NFS3 разработчики исправили все баги, которые доставали нас в сиквеле, и добавили режим Knockout. Графика, как и в первой части, оказалась на высоте. Но туз разработчики вытащили из рукава в самый последний момент. Погони от полиции стали главным нововведением сезона. На «ура» геймеры восприняли и возможность игры за самих блюстителей порядка.



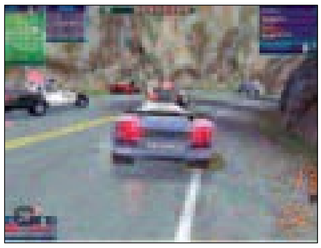








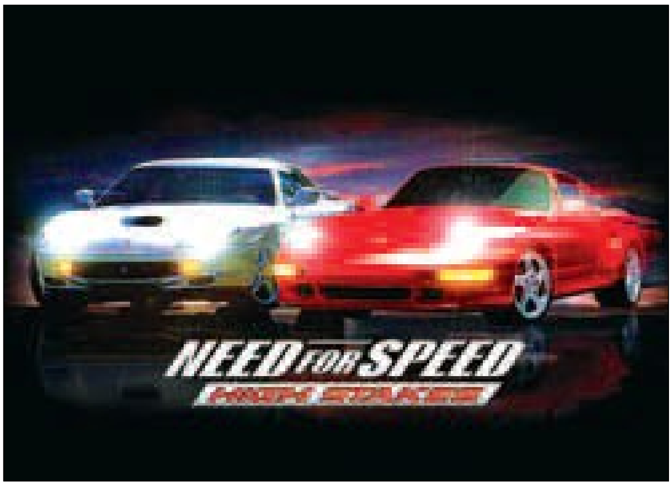




NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Дата выхода:
27 мая 1999 года
Средняя оценка прессы: 8.2
Средняя оценка игроков: 7.7

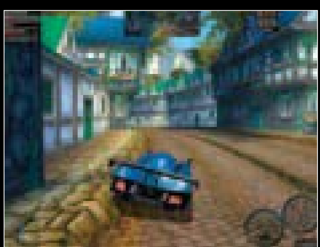
Не в пример своей предшественнице, ***Need For Speed: High Stakes*** обошлась без внушительного набора новых «фишек». Однако серия не стояла на месте, а эволюционировала: все особенности, появившиеся в ***Hot Pursuit***, довели до ума только в четвертой части. Помимо этого разработчики «подкрутили» искусственный интеллект полицейских и добавили несколько новых режимов игры, среди которых особой популярностью пользовался Split Screen, позволявший двум игрокам соревноваться на одном компьютере. Машины перестали быть цельными кирпичами: теперь у них бились стекла, стирались покрышки и изнашивался движок. Чтобы привести автомобиль в норму, игрок тратил заработанные на соревнованиях деньги. Режим Career Play, кстати, дебютировал именно в High Stakes.



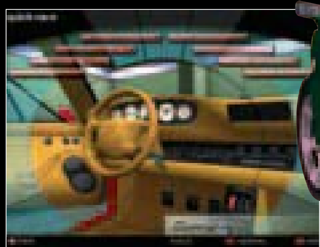
NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Дата выхода:
22 марта 2000 года
Средняя оценка прессы: 8.4
Средняя оценка игроков: 7.9

Porsche Unleashed часто рассматривают отдельно от всех предыдущих частей серии. Причина – резкая смена курсов. Реализм, который вдруг захотели показать «электроники», многим пришелся по вкусу. Грамотная физическая модель наложила свой отпечаток на сложность управления. Сотрудники Porsche снабдили **EA** всей необходимой информацией о своих моделях, так что разработчики смогли создать почти полноценные копии реальных авто. Привыкшим к простому управлению фанатам было сложно управиться с железными монстрами крупнейшего автоконцерна. Традиционно игру не обошла стороной и первосортная графика.











www.foxconn.ru
WinFast®
Материнские платы: WinFast6150/6100
Отличные графические возможности по доступной цене!
Kiss your old graphic card good bye.
6150K8MA-8EKRS
- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel (Realtek)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports
AMD Athlon FX
AMD 64
NVIDIA GEFORCE 6150
NVIDIA NFORCE 430
HD Video
6100K8MA-RS
6100K8MB-RS
Дилеры: Москва: Pronetgroup – (095) 789-3846; Ultra Computers – (095) 775-7566; Инкотрейд – (095) 785-8659; Кит – (095) 777-6655; Компьтадор – (095) 274-7300; НИКС – (095) 974-3333; Полярис – (095) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир – (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ – (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек – (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС – (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд – (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд – (07131) 2-31-22; Липецк: Регард – (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн – (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН ООО – (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ – (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК – (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса – (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ ООО – (3812) 36-82-42; Электронный рай – (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прагма – (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО – (8452) 444-111; Томск: Стек – (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс – (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс – (4212) 50-37-06; Дальком – (4212) 42-88-72; Челябинск: Алиас – (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон – (3022) 32-55-00.
ASBIS www.asbis.ru
Dina Victoria www.dvcomp.ru
merlion MERLION www.merlion.ru
Тринити Лоджик www.tl-c.ru

NEED FOR SPEED: HOT PUSUIT 2

Дата выхода:
22 октября 2002 года
Средняя оценка прессы: 7.3
Средняя оценка игроков: 7.6

Впрочем, легкий налет реализма быстро стерся. **EA**, по каким-то причинам признав свои эксперименты с серией неудачными, сделала ***Hot Pusuit 2*** зрелищной, эффектной, но снова аркадной гонкой. Игру не обделили ни детализованными моделями автомобилей, ни интересными «ветвящимися» трассами. Неплохой находкой стали расставленные на дорогах естественные трамплины, позволяющие игрокам выполнять головокружительные трюки. Однако этого оказалось мало. От NFS: Hot Pursuit 2 ждали большего. Ждали или продолжение а-ля ***Porsche Unleashed***, или простенькую в освоении гоночку, но такую, какой была третья инкарнация, с обилием свежих идей и интересных нововведений. Посмотри на оценки! Шестая часть стала одной из худших...













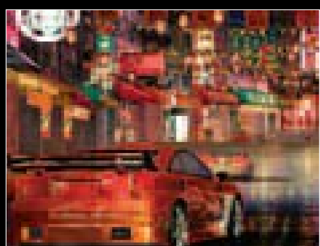
NEED FOR SPEED UNDERGROUND

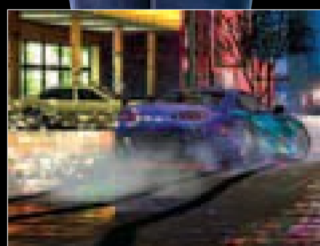
Дата выхода:
18 ноября 2003 года
Средняя оценка прессы: 8.3
Средняя оценка игроков: 8.1

Мода диктует свои правила. Тема стритрейсинга, навеянная голливудскими картинами, завоевывала популярность и в игровой индустрии. И «электроники» не удержались от популяризации этого недешевого и не совсем легального вида развлечений. Ночные улицы, огни большого города и звездное небо на два года стали нашими верными спутниками. Кучу возможностей открывал и тюнинг автомобилей. Многие до посинения торчали в гараже и особо не торопились выдвигаться на дороги. Также в ***NFS Underground*** дебютировал эффект размывания (он же – блюр). Сейчас сложно себе представить гонку без блюра, но тогда это было в диковинку.



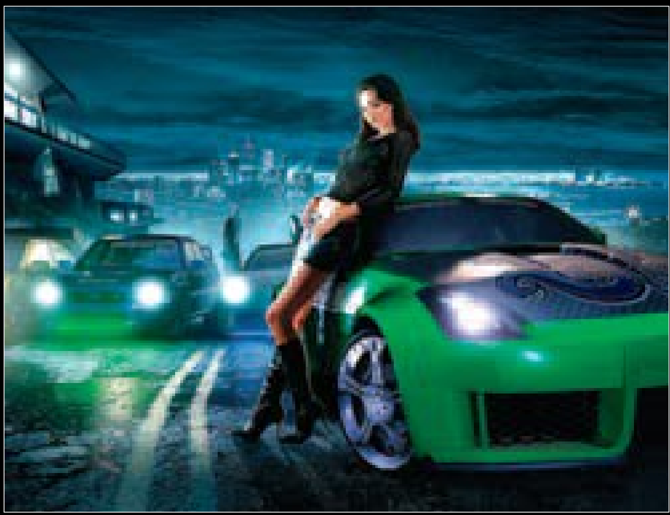


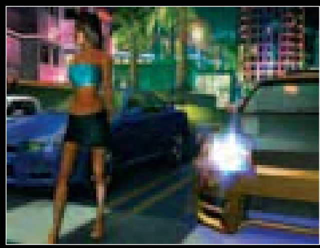


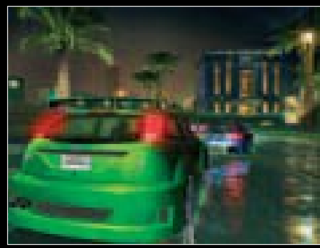




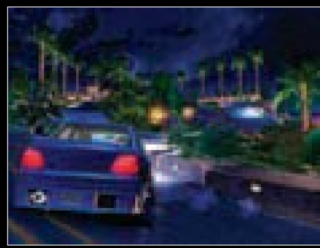












NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Дата выхода:
10 ноября 2004 года
Средняя оценка прессы: 8.4
Средняя оценка игроков: 8.2

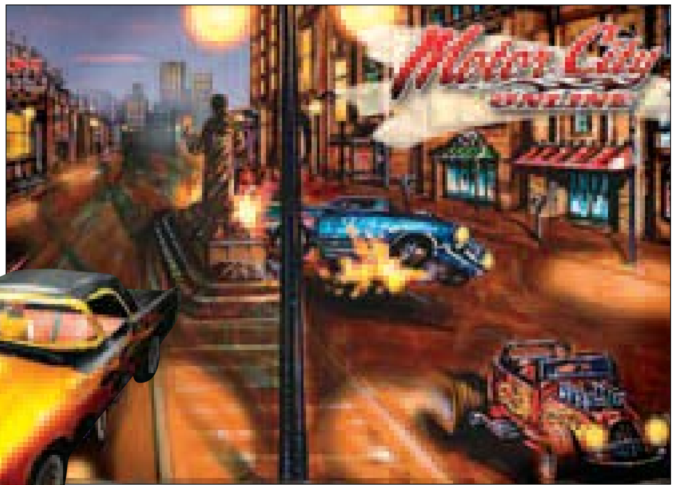
Второй ***Underground*** не предложил нам ничего действительно нового. «Электроники» топтались на месте. Разработчики выпустили расширенный и дополненный Underground, в то время как игроки ждали полноценный сиквел. Путешествия по городу в перерывах между гонками быстро наскучивали. Outrun-заезды должны были как-то разнообразить переезды от одного старта к другому, но на деле получилось только хуже. «Добивало» игроков то, что для выполнения некоторых контрактов их насильно заставляли набирать outrun-очки. Однако идея свободы, заложенная в игре, открывала для серии новые горизонты.



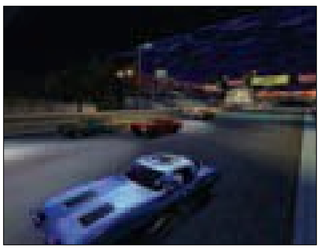
NEED FOR SPEED: MOTOR CITY ONLINE

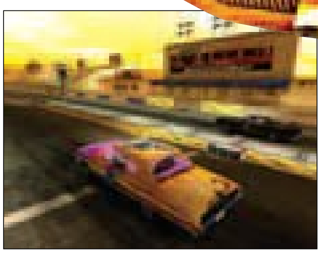
Дата выхода: 2000 год
Средняя оценка прессы: 7.3
Средняя оценка игроков: 6.6

Обособленно от всех частей идет сетевой ***Need For Speed***. Сама по себе идея большого онлайнового мира, в котором гонщики с разных концов света выясняют свои отношения на дорогах, гениальна. Однако игроки эту гениальность явно не поняли. Более того, ***Motor City*** оказалась полна глюков, сводящих на нет все потуги желающих приобщиться к онлайновому сообществу. Не были доведены до ума и сервера. Короче, мероприятие быстро накрылось медным тазом – разработчики закрыли проект. Motor City мог оказаться суперуспешной игрой, но стал лишь кошмаром для своих создателей. Однако не стоит отчаиваться, в будущем **EA** наверняка вернется к этой идее. На ошибках, как известно, учатся.

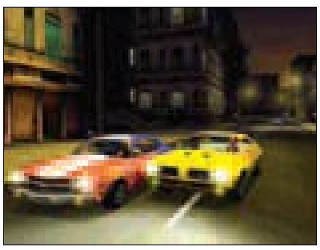














ZyXEL

omni series

Интернет-техника для дома

Модемы 56K

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



Интернет-карта в подарок

OMNI — ваш сетевой друг

3 года гарантии

Адаптирован для России

Смотрите новые приключения Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU



RACHEL



Начиная с 2003 года, красивые девушки стали неотъемлемой частью игр серии *Need For Speed*. Да, *NFS Underground* так и не смогла похвастаться звездой первой величины. Зато уже в *Underground 2* при каждом запуске игры нас встречала знаменитая модель Брук Берк (Brooke Burke). Для съемок в роликах *Most Wanted* на главную роль «электроники» пригласили Джози Маран (Josie Maran), девушку, которая успела свести с ума всех геймеров еще до релиза. Хочешь познакомиться с дамами поближе? Тогда этот материал для тебя.

Как только **Брук** пришла в модельное агентство, всем стало ясно: восемнадцатилетнюю девушку ждет потрясающая карьера. Съемки для календарей и скромных журналов быстро заменили серьезные контракты с **Ford**, **Wilhelmina** и **Cunningham-Escott-Dipene**. Самые известные глянцевые издания мечтали видеть сексапильную брюнетку на обложках своих журналов. В мае 2001 года Брук снялась для **Playboy**. Появиться на страницах этого журнала мечтают все модели мира! Брук нечасто приглашали на съемки в большое кино. Однако отсутствие практики не помешало ей прекрасно исполнить роль Рэйчел в ***NFS Underground 2*** – помог богатый опыт работы в сериалах и телепрограммах (Брук долгое время была ведущей известной передачи Wild On, которую показывают в 120 странах мира). Свободное от работы время Брук проводит дома, в Лос-Анджелесе. Она обожает отдыхать на модных курортах, практикует йогу, кикбоксинг и дайвинг, любит гулять на свежем воздухе, готовить и читать книги. Брук замужем за пластическим хирургом **Гартом Фишером** (Garth Fisher) и у нее есть две дочки.

БРУК БЕРК (BROOKE BURKE)

RACHEL TELLER

ПРОФАЙЛ

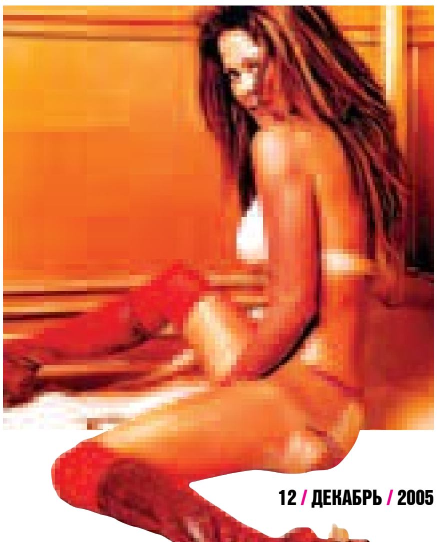
Возраст: 34
Рост: 173
Объемы: 91-56-86

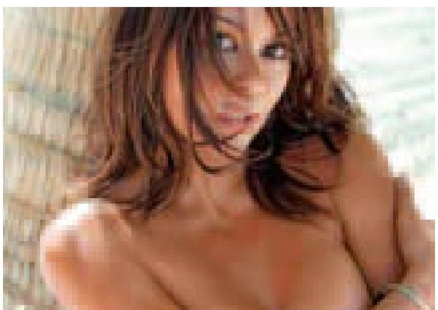
ФИЛЬМОГРАФИЯ

- «Дух мщения» (The Wraith, 1986). Эпизодическая роль.
- Knuckle Sandwich (2004). В роли Katherine.
- «Смертельно напуганы» (The Hazing, 2004). В роли Jill.

ФАКТЫ

- В 14 лет выиграла своей первый конкурс красоты
- У Брук 3 старших сестры и 3 младших брата
- В 2002 году заняла 24 место в рейтинге самых сексуальных девушек планеты по версии FHM USA
- У ее матери португальско-ирландские, а у отца – французско-португальские корни







VS MIA



В отличие от предшественницы, у **Джози** все хорошо как в модельном бизнесе, так и в кинематографе. Свой путь к славе скромная калифорнийская девчонка начала с модельного агентства. Едва Джози исполнилось 12 лет, как ее приметили в Elite Model Management. После школы юная красавица перебралась в Лос-Анджелес, где перед ней распахнулись двери Голливуда. Джози сыграла второстепенные роли в паре картин, получивших неплохую кассу («Ван Хельсинг», «Авиатор»). Но, по признанию девушки, она еще не получила подходящую ей на 100 процентов роль. Джози мечтает сыграть роковую женщину. В качестве модели она рекламирует **Clairol Herbal Essences**, **Neutrogena** и другие бренды. Джози признается, что работа с **EA** для съемок видео ***NFS: Most Wanted*** дала ей бесценный опыт. На вопрос о том, будет ли она в будущем принимать участие в создании игр, красотка отвечает: *«Если это будет проект EA, то, безусловно!»* Было бы неплохо, правда? Ныне 27-летняя Маран живет в Манхеттене со своим другом **Дэвидом Блайном** (David Blaine). Паренек этот, кстати, странноватый. Недавно он решился на эксперимент: просидел внутри огромной льдины три дня. Вылез живым и здоровым, чему Маран очень обрадовалась.





ПРОФАЙЛ

Возраст: 27
Рост: 170
Объемы: 86–58–86

ФАКТЫ

- Джози стала моделью в 12 лет
- У ее матери немецко-французско-датские корни, а отец наполовину поляк, наполовину русский
- В 2002 Джози году вошла в топ-102 самых сексуальных девушек планеты по версии журнала Stuff
- Джози – лицо многих известных брендов, таких, как Maybelline, Guess, Victoria's Secret, American Eagle и других.



ДЖОЗИ МАРАН (JOSIE MARAN)

MIA TOWNSEND

ФИЛЬМОГРАФИЯ

- «Эффект Меллори» (The Malory Effect, 2002). В роли Mallory.
- Swatters (2002). В роли Susan.
- «Ван Хельсинг» (Van Helsing, 2004). В роли Marishka.
- «Маленькая черная книжка» (Little Black Book, 2004). В роли Lulu Fritz.
- «Авиатор» (The Aviator, 2004). В роли Cigarette Girl.
- The Gravedancers (находится на стадии постпродакшн; 2005). В роли Kira Hastings.
- The Final Season (идут съемки; 2006). В роли Polly Hudson.

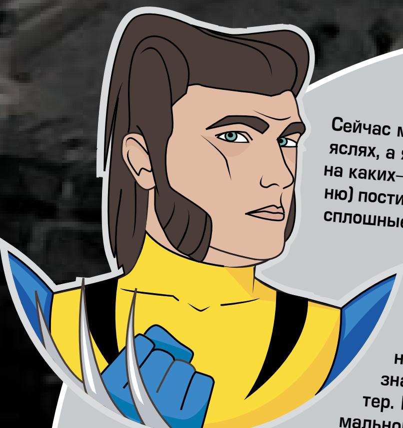
На протяжении всего существования нашего журнала мы постоянно получаем горы писем от наших любимых читателей с просьбами рассказать о людях, которые создают «РС ИГРЫ». Мы не делали этого до сих пор по нескольким причинам. Во-первых – отсутствие времени. Ежемесячный марафон по созданию самого правильного журнала порядком изматывает... Во-вторых – как это ни прискорбно, в дорогой редакции работают абсолютно обычные люди, причем весьма скромные, поэтому нам эта затея в принципе казалась не очень удачной. Ну, а в-третьих, даже если забыть о первых двух причинах, то у нас попросту не было подходящего повода. Однако теперь отступать некуда, юбилей обязывает. В честь нашего «двухлетия» мы рассказываем о тех, кто на протяжении последнего времени приложил руку к созданию и развитию «РС ИГР».

Семен Чириков



Вначале я даже не предполагал, что буду работать в игровом журнале, однако это случилось. Играть я начал давно, кажется в 1995 году. Если не ошибаюсь, первым компьютером был 386-й, его сменил 486-й, потом сотый пень и так далее. *F-14*, *Duke Nukem*, *Doom*, *Goblins*, *Quake* – список можно продолжать до бесконечности. И надо сказать, что те игры не чета сегодняшним. Раньше, когда графика была убога по сегодняшним меркам, все усилия разработчики тратили на геймплей и сюжет. Я до сих пор периодически переигрываю старые игрушки. После окончания школы я поступил в МГТУ им. Баумана на факультет специального машиностроения по специальности «Средства поражения и боеприпасы». Надо сказать, что войны и оружие меня интересовали с самого начала. Что касается трудовой деятельности, то она всегда была связана с компьютерами. Вначале был админом в компьютерном клубе, параллельно занимаясь сборкой PC. Это было то время, когда я играл по 5 и более часов в день, усиленно тренировался в *Delta Force*, вошел в сборную и целый год выступал в EDFL. Потом пришла тестовая Квака и *Counter-Strike*. За год до закрытия клуба начал торговать дисками на Горбушке. Надо сказать, что раньше это было культовое место: придя на рынок можно было всегда поболтать об играх, узнать последние новости, была отличная дружественная атмосфера. Успел отметиться в штате сотрудников провайдера CityLine, а также в небезызвестном «Фаргусе». Далее наступили времена активной работы в журналах – «Автопилот», «Медведь», «Мобильный портал» и вот в **«РС ИГРАХ»**.

Алексей «Chikitos» Ларичкин



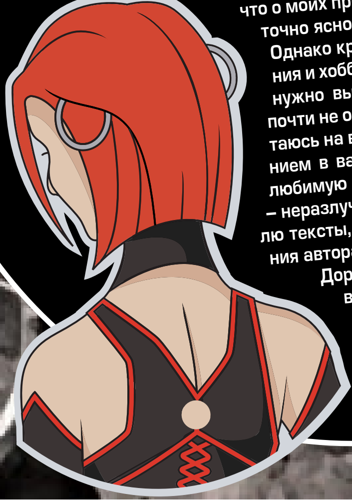
Сейчас многие осваивают компьютерные игры чуть ли не в яслях, а я вот подсел на них только в 20 лет. Конечно, в школе на каких-то допотопных машинах (даже названия сейчас не упомню) постигал экономику на примере «Менеджера». Была такая игра – сплошные таблицы и числа. А что? Экономический симулятор! В институте пытался на 386-ых управиться с самолетом. Не зацепило – не мой жанр. Два года (и прорву денег) потратил на аркадный автомат с первым *Mortal Combat*. Входил в то время в тройку лучших игроков по Питеру. А в 97-ом начал зависать в общаге (собственно, я тоже тогда в общежитии жил) у своего знакомого, который прикупил себе компьютер. Вторые «Герои» выцепили нас из нормальной жизни почти на год. В институт ходить перестал (слава богу, учился уже на последних курсах, потому и не вылетел), спал по 3-4 часа в сутки, питался чем придется. Типичный случай зависимости от игр, и это не пример для подражания! Когда немножко отпустило (умудрялся учиться, работать и довольно много играть – жертвовать приходилось опять же сном), решил попробовать себя в качестве автора. Наверное, славы захотелось. Понравилось. Освободившееся от учебы время уходило на «писательское» хобби. Пять лет трудился на онлайновых ресурсах – на сайтах 3DFiles.RU (ныне закрыт) и CRPG.RU. Денег за это почти не получал – просто прокачивался, как сказали бы поклонники ролевых игр. Параллельно начал сотрудничать и с бумажными изданиями: сначала писал в региональную «Компьютерру», потом редактировал игровую рубрику в «Мире Фантастики». Переломным стал 2004 год: через четыре месяца после переезда в Москву пришлось уйти с основной работы. К тому времени я наелся деятельностью по специальности (образование у меня экономическое), и я решил переметнуться в игрожур. Сказано – сделано. Поиском в «Яндексе» нашел вакансию в «Стране Игр», и сразу устроился в журнал. Потом оттуда перешел в «РС ИГРЫ». Удачно все получилось. Я счастлив, здесь я наконец-то обрел себя...

Лиза Снежная

Всем привет! Ну вот наконец-то и обо мне узнает столь дорогой моему сердцу читатель. Иногда даже обидно, на страницах журнала постоянно мелькают фамилии авторов, фотографии редакторов, о жизни главреда регулярно спрашивают в письмах, в дорогую редакцию присылают подарки... А несчастный, обозленный на всех, замученный текстами литредактор всегда остается в тени! Несправедливость какая-то. А ведь я тружусь над созданием «РС ИГР» с пятого номера! И вот благодаря нашему юбилею я наконец-то могу заявить о себе в полный голос! Эй, кто-нибудь выделит мне несколько полос для рассказа о самой себе?! В игровую индустрию я попала совершенно случайно в 2003 году. Но это было так давно и так неожиданно, что я даже и не соберусь с мыслями, дабы сейчас все внятно тебе рассказать. Главное то, что игры для меня были не пустым звуком, хотя истым фанатом я назвать себя все-таки не могу. Я играла в довольно большое количество игр, но мне всегда не хватало времени или желания, чтобы завершить их. Но две игрушки я прошла от начала и до конца, да еще и несколько раз, это – *Quake II* и *Painkiller*. (В «Кваку», кстати, я рубилась как раз во время написания дипломной работы... Жаркое время было!) Так что о моих предпочтениях, я думаю, эти две игры говорят достаточно ясно.

Однако кроме игр и работы у меня, конечно же, есть увлечения и хобби. Но, знаешь, с таким количеством полос, которые нужно вычитать и поправить, иногда свободного времени почти не остается. Однако, когда случаются проблески, я катаюсь на велосипеде, путешествую, развлекаю соседей пением в ванной, смотрю фильмы и брожу по улицам под любимую музыку, которая звучит в наушниках (плеер и я – неразлучны). В рабочее же время я вычитываю и правлю тексты, спорю с редакторами, пишу гневные послания авторам и с наслаждением отдыхаю вечером.

Дорогой читатель, тут мне уже почти руки выкручивают, чтобы я заканчивала. Угрюмый главред даже одной полосы пожалел! А ведь я могла рассказать тебе много интересной информации...



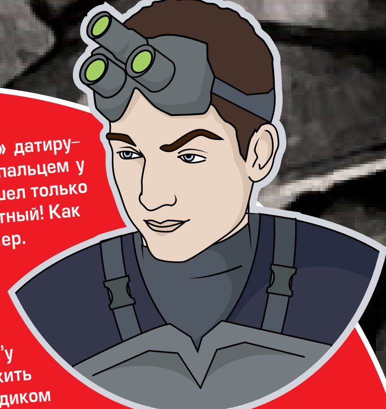


Евгений Малеев

В детстве играл в игры и даже успел пропустить через свои руки практически все выходившие в свет платформы, начиная с ***Atari 2900*** и заканчивая современными ***PS2***, ***Xbox*** и ***GameCube***.. Но серьезно как к делу, которое может приносить какой-то доход, я к играм не относился. С 1996 года работал журналистом, писал преимущественно для IT-изданий. В 2000-м году так получилось, что сдружился с ребятами с **The Daily Telefrag** (www.dtf.ru) – начал писать про игры на этот сайт. Далее на DTF появился раздел бизнес-новостей об игровой индустрии, который долгое время вел я, потом появился подресурс для разработчиков игр (dev.dtf.ru), а чуть позже, в марте 2003 года в здании МГУ состоялась первая Конференция Разработчиков компьютерных Игр, организованная усилиями все тех дэтээфовцев. В 2004 году я занимался PR-поддержкой КРИ 2004, а чуть позже и стратегии ***«Сталинград»***, первого игрового проекта DTF.

В этом же году я переехал в Москву и сменил Эдика Лухта на посту зам. главного редактора **«PC ИГРЫ»**. Следующие восемь месяцев по мере своих сил помогал ребятам делать этот отличный журнал – кстати, пользуясь случаем, хочу сказать всем спасибо за отличную компанию! – сейчас вот уже почти полгода работаю ассистентом продюсера в **Nival Interactive**.

Об увлечениях говорить сложно, поскольку практически все свободное время съедает работа. Однако когда выдается денек-другой, после того как высплюсь, люблю смотреть документальное кино и слушать практически любую музыку. Люблю лето, море и два города – Питер и Киев. Путешествовать обожаю, но чаще своим ходом. Пару лет назад, например, умудрился на отечественной «семерке» доехать из Нижнего Новгорода до Валенсии и обратно.



Даниил Леви

Мое знакомство с **«PC ИГРАМИ»** датируется сентябрем 2003 года. Не крути пальцем у виска, я и сам знаю, что первый номер вышел только в декабре. Но ведь до первого был еще и пилотный! Как сейчас помню, то был хмурый осенний вечер. Дождь лил, как из ведра. Я сидел за компьютером, изучая ревьюшку на только что вышедшую игру. Вдруг в аську «постучался» **Эдик "Hitman" Лухт**. «Мы тут новый журнал запускаем, есть несколько свободных рубрик. Попробуешь?» – со свойственной любому Hitman'у лаконичностью спросил он. Упускать возможность приложить руку к созданию нового издания совсем не хотелось. Да, с Эдиком я был знаком уже давно – вместе работали на некоторых проектах.

Первый визит в редакцию запомнился надолго. Я, наконец, встретился с серьезным **Юрой Поморцевым** и угрюмым **Димой Голубничим**. Только потом стало ясно, что Юра – очень даже неформальный человек, а Дима только с виду такой суровый и неразговорчивый.

С того времени много воды утекло, состав редакции несколько изменился, издательство переехало в новый офис, у сборной России по футболу вновь сменился тренер, а вот цель осталась прежней – мы и по сей день должны делать лучший журнал о компьютерных играх! Но это все история.

Мне же тут напоминают, что нужно рассказать о себе. Что ж, с удовольствием. Сейчас я учусь в институте на факультете экономики и менеджмента. В этом году планирую защитить бакалаврскую работу, в следующем – получить диплом специалиста. Ну а там, надеюсь, и до аспирантуры дело дойдет. В «PC ИГРАХ» работаю редактором на правах фрилансера (это тот счастливчик, который не обязан каждый день просиживать штаны в душном офисе!). Обожаю футбол (как большой, так и мини), болею за московский «Спартак» и английский «Манчестер Юнайтед». Люблю не только смотреть футбол по телевизору, но и играть сам. Зимой зеленой площадке и кожаному мячу предпочитаю сноуборд, на который впервые встал в прошлом году. Когда выдается свободное время, читаю, слушаю музыку и смотрю фильмы. Если вкратце, то я такой. Ну а подробности в следующих номерах!

Илья Зибирев

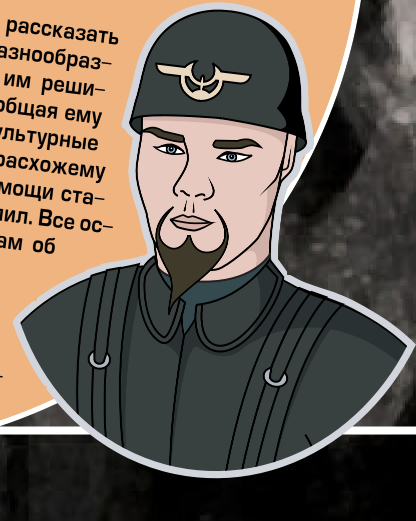
Вообще-то, компьютерные игры я терпеть не могу. Потому что подавляющее большинство разработчиков оных безбожно халтурит и зазря получает зарплату. А честные, порядочные девелоперы выпускают такое… Лучше бы они работали в банках, в самом деле. Хороший проект способен выдернуть тебя из жизни недели на две. Тебе звонят с работы, интересуются, куда пропал и придешь ли за зарплатой. Жена или родственники прохаживаются неподалеку, угрожающе потрясая кухонной утварью. Ну и прочее, в таком духе. Нет, уж лучше не играть. Или играть?

Много лет назад, читая первые русские журналы о компьютерных играх, я думал: «Вот ведь повезло кому-то. Рубятся в игрушки (наверняка халявные), да еще и получают за это деньги». Спустя пару лет я на чем свет стоит ругал эти самые халявные игрушки, потому что сам начал о них писать. С тех пор много раз пробовал соскочить, заняться чем-нибудь другим. Получалось, но ненадолго. В последний раз, вроде бы, получилось – стал редактором. Правда, неизвестно, что хуже.

Редакторская работа – дело непростое. С одной стороны – никакого простора для творчества. Знай себе, редактируй чужие статьи. Но с другой… Думаешь, это легко – превращать сентенции, понятные лишь их автору, в доступные широким народным массам фразы? Со стороны кажется, что все просто, но после ночи, проведенной наедине с очередным «шедевром», хочется разве что бросить все и податься в крановщики.

Любимый главный редактор недвусмысленно намекает, что нужно рассказать о себе. Итак, о себе. Не женат. Неуч. Неоднократно участвовал в разнообразных пакостях. Регулярно разговариваю с наркотиками, заявляя им решительное «Нет!». Регулярно разговариваю с ирландским пивом, сообщая ему «Да! Да!», а бармену – «Еще два, пожалуйста». На этом мои культурные пристрастия стремительно заканчиваются. Из музыки, вопреки расхожему мнению, предпочитаю электронную музыку, созданную при помощи старых компьютеров, перепаянных синтезаторов и циркулярных пил. Все остальное – от лукавого. То есть, конечно, наоборот, но я вам об этом не говорил.

Политические и прочие убеждения заключаются в полнейшей мизантропии и вещах, о которых в приличном обществе и говорить-то не принято. Так что поскорее заканчивай читать всю эту дребедень и переходи к интересным текстам по-соседству.





Иван Гусев

Я, наверное, самая загадочная личность в редакции «PC ИГР». Дело в том, что никто из моих коллег не знаком со мной лично. И с главным, и с его замом, и с авторами журнала я общаюсь исключительно по ICQ и электронной почте. Гонорары мне высылают по почте. К счастью, не электронной. При современном развитии технологий, чтобы работать в журнале, не обязательно дни напролет проводить в офисе. Я, например, сейчас сижу на диване с ноутбуком на коленях, слушаю Rage Against The Machine и сочиняю этот текст. Допишу и, не отрывая зада от дивана, перешлю в редакцию.

Так кто же я такой? Вот тебе вся правда об Иване Гусеве в пяти фактах:

1. Моя первая статья была посвящена вреду курения. Лично мне она не помогла – выкуриваю полторы пачки Parliament Lights в день.

2. Однажды судья, оскорбленный моей статьей, потребовал возбудить против меня уголовное дело по обвинению в клевете. Я получил год лишения свободы условно и огромный штраф. К счастью, Верховный суд России отменил приговор. Потом мне еще присудили 15 тысяч рублей компенсации за моральный вред.

3. В прошлом году издательство «Росмэн» (то, что публикует в нашей стране книги о Гарри Поттере) издало два моих мистических романа. Удивляюсь, почему мне еще не позвонил продюсер Первого канала?!

4. В игровую журналистику я пришел лет пять назад. Начинал в «Игромании» новостником. Проработав год, был вынужден уйти, так как... влюбился. Из-за брачных игр как-то совсем не осталось времени на компьютерные. Прекрасная девушка, на которую я променял «Игроманию», впоследствии стала моей женой.

5. Своего ребенка я хотел назвать Ларой – в честь Лары Крофт. Природа распорядилась иначе, и родился мальчик. Сейчас Грише почти два года. Он любит смотреть, как папа играет и периодически настойчиво пытается ему «помочь». Пришлось выдать парню второй геймпад. Правда, к компьютеру он не подключен. Еще чего! Моему сыну рано засиживаться за играми, полными искушенного насилия, порнографии всякой и нецензурщины.



Дмитрий Голубничий

Издательским делом я занимаюсь уже больше восьми лет. Так получилось, что в игровую прессу я вошел не через парадную дверь, грозно размахивая дымящимся шотганом с ворохом статей под мышкой, а скромно протиснувшись в черный ход, волоча, однако, за собой целый мешок реализованных ранее проектов.

В начале своего «творческого» пути я работал в молодом, но, естественно, очень амбициозном издательстве. Будучи в то время студентом третьего курса (дневной формы обучения) с утра до ночи я набирал всевозможные тексты, ибо ничего другого я тогда просто не умел. Ну а с ночи до утра занимался изучением всевозможных нюансов издательского дела, в том числе и разнообразных дизайнерских программ. Так случилось, что уже через три месяца я исполнял обязанности арт-директора издательства, курируя выпуск трех еженедельных газет. Однако останавливаться на достигнутом я не хотел, и, покорившись жажде знаний (и учитывая стремление руководства экономить на заработной плате для новых сотрудников), с головой окунулся буквально во все стадии «газетного производства». Пришлось побывать и корреспондентом, и фотографом, и копирайтером, и выпускающим редактором... Через пару лет я окончил институт и решил работать по специальности – экономистом. Однако «эксперимент» оказался крайне неудачным, и в итоге «дебет с кредитом» потерпели поражение – я вернулся к тому, что в студенческие годы для меня было лишь подработкой. За последующие два с небольшим года я (в качестве главного редактора и арт-директора издательства, специализирующегося на рекламно-информационных журналах) запустил четыре новых проекта.

Затем, чего греха таить, была работа в «Игромании» (с сотрудниками которой у меня до сих пор сохраняются прекрасные отношения), однако как только ребята из (game)land'а предложили мне заняться созданием нового журнала, я тут же согласился. Ведь это гораздо интереснее, чем работать с тем, что было придумано и реализовано кем-то другим.

Так... Теперь по заведенному распорядку нужно писать о хобби... Учитывая то, сколько времени отнимает у меня описанное выше, об увлечениях и «свободном времени» говорить как-то глупо, но тем не менее. Список, скорее всего, выйдет весьма стандартный, но я предупреждал – как говорится, не боги горшки обжигают. Итак: кино, музыка, игры, фотография, путешествия. Учитывая дефицит свободного времени, возможность совмещать последние два пункта из списка – это большое благо. Музыкой я увлекаюсь исключительно как «слушатель», ибо в детстве родители потеряли меня в зоопарке, и по моим ушам основательно прогулялся медведь. Что же касается кино, то... Слишком долго рассказывать, и это уже совсем другая история...

Антон Карпин

Я всегда что-нибудь тестировал. Семейные легенды хранят воспоминания о нескольких разобранных будильниках и одном телевизоре *КВН-49*. Счетчики времени оказывалось легче развинтить, чем свинтить, поэтому за эргономику внутреннего устройства они получили от меня очень низкие оценки. Телевизор и вовсе огорчил – в нем не оказалось никаких говорящих тетенек, вдобавок отец мне всыпал ремня. Как-то я исследовал на прочность железный игрушечный паровоз, нырнув с разбегу в кресло, – на виске остался небольшой шрам.

В то утро, когда мне исполнилось пять лет, я проревел несколько часов. Причиной оказался не кризис среднего возраста, а подарок – пластмассовый телефон, по которому ни с кем нельзя было поговорить. Я-то хотел пистолет или, на худой конец, конструктор. Лишь вдвое повзрослев, я понял, что необходимо было включить воображение – придумать себе собеседника и болтать с ним сколько хочешь. Но тогда я лишь разобрал настоящий телефон и попытался оснастить свой игрушечный недостающими деталями. Разумеется, получил ремня.

А в десять лет в мою тестовую лабораторию попал первый компьютер – *ZX-Spectrum*. У него не было винчестера, а размер оперативной памяти составлял 64Kb. Игры загружались с кассетного магнитофона *«Электроника 324-1»*, все это сопровождалось жуткими звуками, а монитором был дачный телевизор. Но какие же замечательные на нем были игры – тот же ***Prince of Rersia*** до сих пор клонируют на *PC* и приставках!

Прошло время. Окончив институт по специальности «Сертификация электронной техники» и разработав в дипломной работе устройство по измерению электромагнитного поля мониторов, я некоторое время занимался спортивной журналистикой, рекламой, а потом оказался в **game(land)**'е. Где и продолжаю тестировать все, что попадается под руку.




2 ГОДА НАЗАД
1,5 ГОДА НАЗАД
1,5 НЕДЕЛИ НАЗАД

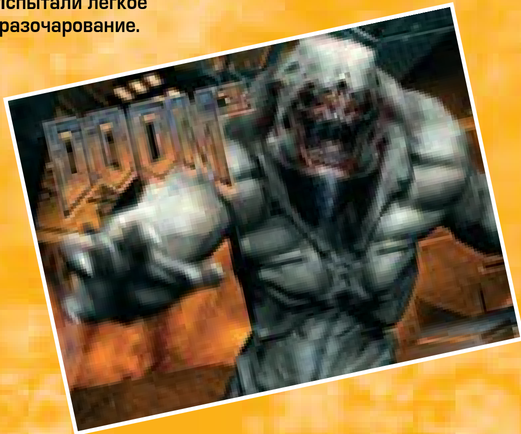

LADA RACING CLUB
Впервые!
-реальная Москва
-реальные автомобили
-реальный тюнинг
СКОРО В ПРОДАЖЕ
LADA RACING CLUB
GELEOS
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
LADARACING.COM
Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru
Эксклюзивный представитель на территории Украины - компания "Одиссей", тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73,
e-mail: sales@odyssey.od.ua,
www.odyssey.od.ua.







Август 2004
Мы увидели ***Doom 3***. Испытали легкое разочарование.











Ноябрь 2004
Вышел ***Half-Life 2*** – лучший шутер года.

Увидел свет ***World of Warcraft***.





Июнь 2004
На прилавках магазинов появилась лучшая отечественная игра года ***«В тылу врага»***.





Декабрь 2003
Выход ***Prince of Persia: The Sands of Time***. Положено начало трилогии.

Фактическое закрытие студии **Black Isle Studios**, разработчика ***Fallout 1–2***, ***Planescape: Torment***.

Март 2004
Игроиндустрия обогатилась тремя отличными шутерами: ***Far Cry***, ***UT 2004*** и ***Battlefield: Vietnam***.

Сентябрь 2004
Релиз Rome: Total War – лучшей стратегии года.

Выход ***Myst IV: Revelation*** – лучшей адвенчуры года по нашему мнению.

2003

2004

4 декабря 2003 года.
Появился в продаже первый номер **«РС ИГР»** – журнала с лучшей комплектацией и самой низкой ценой на рынке.

Февраль 2004
Самый правильный журнал становится самым толстым изданием о компьютерных играх!
240 страниц – невиданно!

Июнь 2004
Первый «День читателя» игровых журналов издательства **(game)land**. Редакция **«РС ИГР»** – в Питере!

Ноябрь 2004
Лучшему журналу – лучший диск! Двухслойный DVD – подарок преданным читателям!



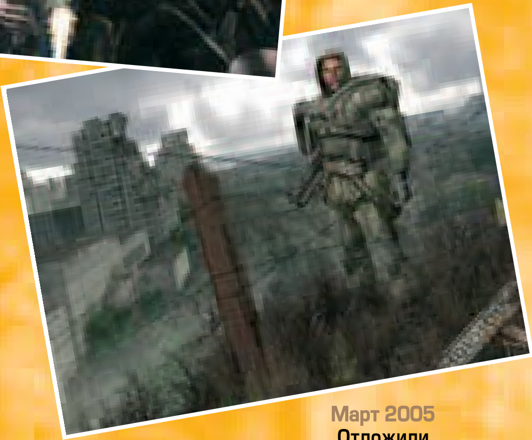












6 апреля 2005
Покупка **Nival'а** компанией **Ener1 Group**.





Сентябрь 2005
Лучшая адвенчура последних лет — Fahrenheit.

Декабрь 2004
Выход ***The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut*** – лучшего шутера по кинолицензии.

Март 2005
Отложили ***S.T.A.L.K.E.R.*** Теперь даты выхода нет вообще. When it's Done.

Март 2005
Nival официально заявляет о разработке ***HoMM V***

Июнь 2005
Релиз ***GTA: San Andreas***

История с модификацией *Hot Coffee* для GTA. В результате игре меняют рейтинг на АО (Adults Only) и снимают с полок крупнейших магазинов.

Август 2005
Компания **«Финнам»** и Венчурный фонд ЕБРР Северо-Запада и Запада России **"NORUM"** осуществили инвестирование средств в развитие компании ***«Бука»***.

Games Convention. Анонс ***Dark Messiah of Might and Magic***.

Ноябрь 2005
Град релизов: ***Call of Duty 2, F.E.A.R., Qauke 4, Vietcong 2, Black & White 2, Star Wars: Battlefront 2, Sid Meier's Civilization 4, Serious Sam 2, «Блицкриг 2», The Suffering: Ties that Bind.***











Май 2005
Возрождение шутера Prey на Е3.

Октябрь 2005
Увидела свет самая красивая RTS — ***Age of Empires III***.

2005

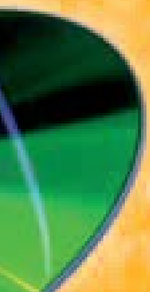
Январь 2005
Начало конкурса **«Алло, мы ищем таланты»**. Приз – уникальная возможность принять участие в КРИ 2005 и представить свой проект многочисленным посетителям и именитому жюри!

Количество дополнений на нашем DVD перевалило за 600 штук!

Март 2005
Первая церемония вручения наград в области компьютерных игр **GAMELAND AWARD.**

Май 2005
Впервые команда самого правильного журнала посещает Е3 – самую правильную игровую выставку в мире.

Октябрь 2005
Абсолютный и недостижимый рекорд среди игровых изданий – теперь в **«РС ИГРАХ»** 256 страниц!













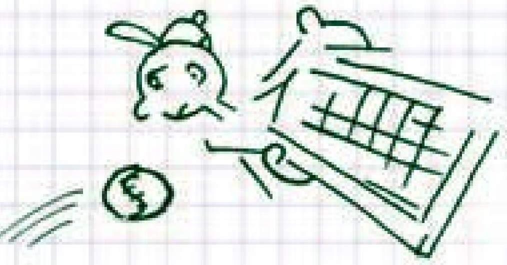
РАБОТА НАД ~~А~~ОШИБКАМИ



Если ты хоть немного знаком с издательским делом, то наверняка в курсе, что каждый текст, присланный автором, проходит несколько степеней очистки: редактора, корректора, литреда, выпускающего редактора, снова корректора... Не станем утверждать, что, в конце концов, абсолютно все ошибки остаются за бортом, но уж точно ты избавлен от подавляющего количества ляпсусов. Сейчас мы предлагаем тебе наиболее яркие фразы, родившиеся в страшных творческих муках. Ах да, эти немного странные обороты публикуются «как есть», то бишь, они еще не «испорчены» редактором или корректором.

«Дабы и тебя не ввести во искушение, скажу, что играть клавиатурой тоже можно, но не так удобно.»

[Злой редактор]: Играть клавиатурой, конечно, можно. Например, в футбол и баскетбол. Но особенно удобно играть ей в бейсбол, теннис или лапту. Но лучше все-таки использовать клавиатуру по прямому назначению – дольше протянет.



«Этот способ, которым Condemned пугает пользователя, сейчас уже не кажется старомодным: он без потери интересности сочетается с современными визуальными эффектами. Шейдеры версии 3.0, динамические тени, звук 5.1, физика Havok – в Condemned есть все, что необходимо игре, дабы ее называли приличной.»

[Злой редактор]: Звук 5.1, оказывается, тоже визуальный эффект. Век живи – век учись!

«Когда видишь подобные картины, хочется все бросить, и бежать за билетом куда-нибудь на Карибы.»

[Злой редактор]: Видимо, картины эти очень страшные, поскольку большой опыт городской жизни подсказывает нам, что билетики-то продаются практически на каждом углу, и за ними совсем не нужно бежать на Карибы.

«Не остался обиженным и главный гад – великана лихо успокоили с первого же захода.»

[Злой редактор]: Действительно, чего тут обижаться? Мертвые-то, как говорится, не потеют. И не обижаются! Хотя нам тут подсказывают, что у главного гада были причины для большой обиды. Он ведь хотел, чтобы его успокоили со второго захода!

«Если играющая в главном меню псевдо-коммунистическая песенка еще может порадовать наши уши...»

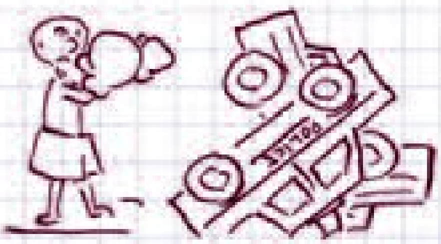
[Злой редактор]: Уши, оказываются, умеют радоваться. А еще, наверное, смеяться, кусаться и, конечно же, целоваться!

«Часто прогулка по родным пейзажам вообще скатывается в чистый боевик.»

[Злой редактор]: Вообще, пройтись по пейзажам очень приятно. Бывает, разложишь по полу репродукции Репина, Левитана и гуляешь, гуляешь по ним...

«Чем больше посланных в нокаут полицейских машин...»

[Злой редактор]: Интересно, что нужно сделать, чтобы послать машину в нокаут? С правой ударить по бамперу или левой пяткой «пройтись» ей по лобовому стеклу?



«И сразу же следующая сцена – Нью-Йорк, Times Square, в небе над небоскребами расцветают разноцветные цветки фейерверков, веселая толпа ликует и кричит.»

[Злой редактор]: Ага, а жители, живущие в Нью-Йорке, намазывая масляное масло на куски пахнущего хлебом хлеба, радостно радуются этим расцветающим разноцветным цветкам.

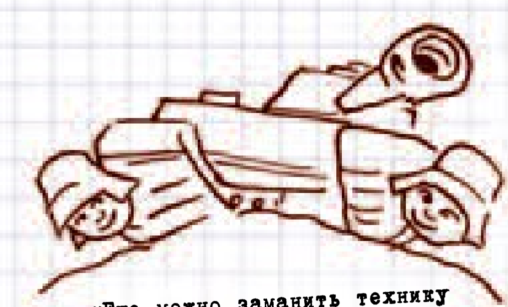


Пока тело главного героя переливалось всеми цветами радуги, демонстрируя мне неплохие спецэффекты, а виртуальным прохожим печальные последствия телепортации...

[Злой редактор]: Герой, наверное, был очень болен. То краснел, то зеленел, то окрашивался в синие тона...

...другие незначительные объекты местного значения.

[Злой редактор]: Мы долго гадали незначительные ли это объекты или все-таки наоборот. Мнения разделились...



«Еще можно заманить технику вместе с десятком-другим суетящихся под гусеницами фрицев в густой лес или поле и сжечь заживо.»

[Злой редактор]: Фрицы, как известно из альтернативной истории, очень любили суетиться под гусеницами. Что они там делали, доподлинно неизвестно, но страсть к гусеницам осталась у немцев и по сей день.

Пресс-служба «МиСТ ленд» не зря ест хлеб. От велеречивых обещаний текут слюнки, но мегатонны горького опыта за спиной не позволяют распускать уши.

[Злой редактор]: И действительно, большой опыт обычно помогает воздержаться от распускания ушей. А то уши-то распускаются, как майские ландыши, и на улицу выйти стыдно.

«Меню предлагает нам довольно широкие возможности по настройке графики (правда, не очень глубокие)...»

[Злой редактор]: Автор, видимо, не знает, что один килограмм живого веса графики обладает площадью, равной произведению разности квадратного корня суммы катетов и производной периода числа Пи в степени арифметической прогрессии, стремящейся к величине «минус ноль».

«Ну разве не замечательна та игра, в которой, увидев со спины душевнобольного бомжа с «Береттой» в руках, сначала пугаешься и теряешься, как идиот, а потом, неожиданно возмужав, отдираешь от скамейки доску с гвоздями и бьешь ею затылок несчастной жертвы?»

[Злой редактор]: Для достижения нирваны рекомендуется прочесть этот отрывок три-четыре раза.

Здесь же и небо, поражающее разнообразием возможных состояний и правильностью подобранной палитры для каждого из них.

[Злой редактор]: Чувствуем, ты и не догадывался, что над головой у тебя разные состояния с правильно подобранной палитрой...

«Все страхи игрока, все догадки и опасения, плюс все, что он отыскал во время расследования, от иголки с места преступления до обнаруженной в коллекторе отрезанной головы, – все это определенным образом суммируется, переводится в цифры и молниеносно передается по специальному PDA в полицейский центр.»

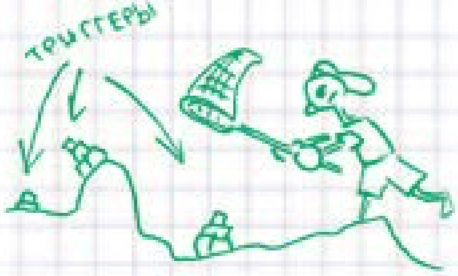
[Злой редактор]: Представляешь, страхи и опасения игрока, а также иголки и отрезанные головы могут суммироваться, цифроваться и передаваться через PDA? Вот до чего техника дошла!

Ее внешность не даст тебе остаться в стороне.

[Злой редактор]: Вот те на! А что же она мне даст? Деньжат может на апгрейд компьютера подкинет?

«По всей территории разбросано множество триггеров, запускающих самые разнообразные виды расправ над беднягами.»

[Злой редактор]: Смотри, вон триггер лежит! А вон еще один! Хватай его, а то убежит! Давай же поскорей запустим какой-нибудь вид расправы!



«Невысокая частота шины – палка о двух концах. На положительном конце мы имеем...»

[Злой редактор]: Да что там положительный конец низкой частоты! Вот отрицательное начало высокого колебания – это тема для разговора. Не говоря уже о специальных палках с двумя отрицательными концами, тремя подозрительными началами и – внимание! – случайно изобретенной в [тест]лабораторных условиях палке без концов!

«Зато второй часть уже обладала самой что ни на есть крупнокалиберной моделью Брук Берк.»

[Злой редактор]: Мы долго в редакции спорили, какой же калибр у Брук? Сошлись на мнении, что никак не меньше 45мм.



НАЗЛО РЕКОРДАМ

НАШИ ДОСТИЖЕНИЯ



1

Масса всех напечатанных нами журналов превышает массу 250 слонов!

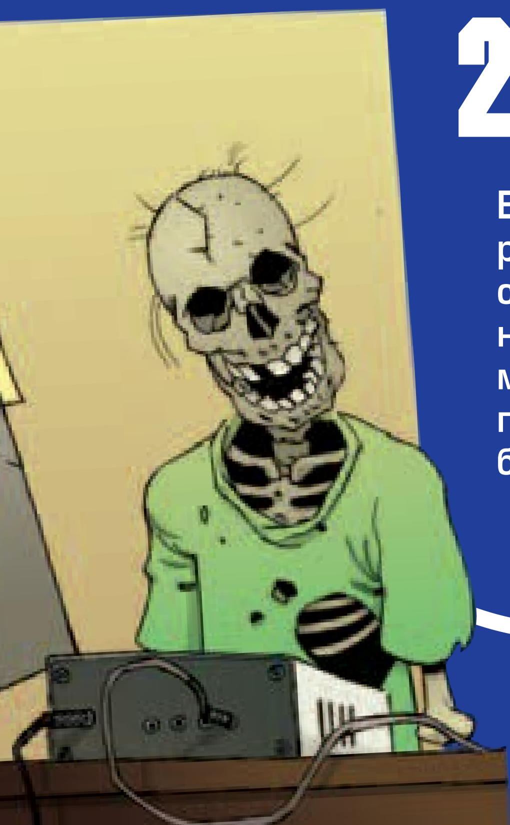
3

Нашими наклейками и постерами можно заклеить 55 футбольных полей!



2

Если бы ты вдруг решил скачать содержимое всех наших дисков по модему, на это потребовалось бы 135 лет!





4

Если бы ты купил лицензионные версии всех игр, обзоры которых были опубликованы в «РС ИГРАХ», ты потратил бы более 6000 долларов.

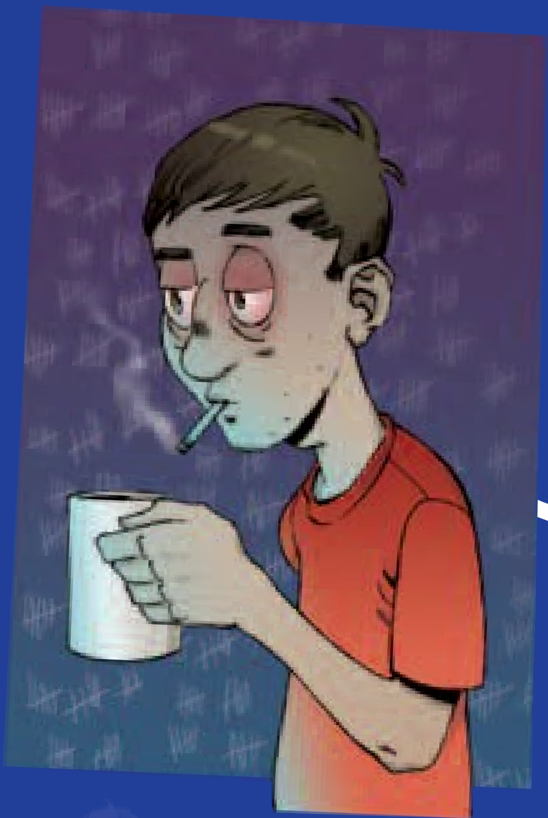


5

За все время существования журнала наши авторы изничтожили 132 226 компьютерных противников.

6

Во время подготовки журналов к печати дорогая редакция недоспала 600 человеко-ночей.



7

Съеденные нами за время подготовки всех номеров журнала продукты составляют годовой прожиточный минимум небольшой африканской страны.





Все, абсолютно ВСЕ наши тексты можно уместить на ОДНОЙ дискете!!!

Levelord here!
I'd like to take
a moment to say
'Congratulations!'
to all my friends
at PC Games!
Here's a toast
to the next
200 years!



Ричард «Levelord» Грей
Ritual Entertainment,
дизайнер уровней и совладелец

Дорогая редакция журнала «PC ИГРЫ», поздравляю вас с двухлетним юбилеем! В связи с этим принимайте мои самые наилучшие пожелания в двукратном объеме! Ребята, вы самые лучшие на свете! Продолжайте в том же духе – ваш вклад в игровую журналистику неоценим. Жду момента, когда смогу поздравить вас уже с пятилетним юбилеем.



Том Холл
Tom Hall Designs,
основатель и глава компании

Привет, редакция журнала «PC ИГРЫ»!
Принимайте поздравления от 4HEAD Studios с двухлетним юбилеем! Так же, как и ваш журнал-тезка в Германии (PC Games Magazine), вы делаете большое дело: не только информируете, но и вдохновляете фанатов компьютерных игр по всей России! Продолжайте в том же духе, всего самого наилучшего всей вашей команде! Не забудьте на праздновании опрокинуть пару стаканов водочки – вы это заслужили!
С наилучшими пожеланиями из Ганновера!



Ларс Мартенсен
4HEAD Studios,
основатель и глава компании

Спешу поздравить редакцию «PC ИГР» с двухлетним юбилеем! Ребята, спасибо вам за то, что вы есть! Спасибо за то, что проповедуете культуру компьютерных игр в России. Вы молодцы!
С наилучшими пожеланиями, Джефф.



Джефф Бриггз
Firaxis Games,
директор

Всем привет!
Редакция и вся команда журнала «PC ИГРЫ», пламенные поздравления с двухлетним юбилеем от ваших друзей из SimBin Development Team AB! Оставайтесь преданными своему делу – это самое главное!



Хенрик Рус
SimBin Development Team,
директор

Поздравляю всю команду журнала «PC ИГРЫ» со вторым юбилеем! Ваша поддержка российских геймеров и вклад в мировую индустрию PC-игр – то, чем стоит по-настоящему гордиться! Не так просто удержаться на плаву в динамично развивающейся сфере электронных развлечений, и два года – очень хороший срок. От лица всей команды POSTAL, от лица всех поклонников POSTAL в мире, и особенно наших российских фанатов, я говорю вам – спасибо!
Надеюсь получать в будущем еще кучу номеров журнала «PC ИГРЫ»!

Ваш навеки,
фанат журнала «PC ИГРЫ»,
Винс Дези



Винс Дези
Running With Scissors,
президент



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
АДРЕНАЛИН
ЭКСТРИМ ШОУ
Призы
от фирмы
1С
http://priz.1c.ru
ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ АВТОГОНОК И ШОУ-БИЗНЕСА,
СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИ-ДЖЕЕВ
РУССКОГО РАДИОЭФИРА – СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО.

АФФТАР ЖЖОТ!

Не будем спорить, авторы – действительно кровь издания. Редакторы, корректоры, дизайнеры – люди, несомненно, очень важные и нужные. Но автор – наша опора. От того, как он отнесется к тексту, зависит абсолютно все: качество самой статьи, общий уровень журнала в целом и его репутация в глазах читателя. Конечно, редактор и корректор потом поправят, ежели чего не так, дизайнер все красиво заверстает... Вот только если материал написан без «изюминки», он так и останется пресным. Это исправить нельзя – можно только переписать. Но тогда зачем нужны авторы?
Юбилей журнала – это праздник для всех, кто над ним работает. О сотрудниках редакции ты узнал чуть раньше, теперь пора познакомиться с любимыми авторами, теми, кто ночами не спит, чтобы рассказать тебе о новых играх. Ребята, вам слово!



Роман “ShaD” ЕПИШИН

Как бы пафосно сие ни звучало, **«PC ИГРЫ»** – это мое все. Ради журнала – бессонные ночи, «серьезные» разговоры в деканате Пермского Государственного Университета (о, да, я из Перми!), ворчание жены и «кофейная лихорадка», когда от передозировки черной жижи уже трясет. Но, черт возьми, я люблю свою работу и не хочу, чтобы она прекращалась! «PC ИГРЫ» мне многое дали, в первую очередь – веру в себя. Так что живи, любимое издание, живи и процветай! Уверен, мы еще и на пятнадцатилетии твоем погуляем, все поголовно в виртуальных костюмах и десятым ***Half-Life*** на руках. Кстати, наша судьба – в твоих руках, дорогой читатель. Не подведи, а уж мы не подкачаем!

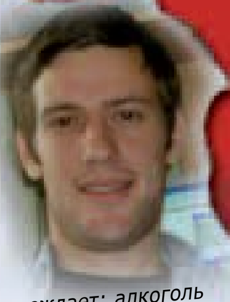


Владислав КАРНАУХОВ

Родился и вырос тут. Окончив одно высшее учебное заведение, бОльшую часть времени проводит за компьютером, изобретая хитроумные программы для укрепления мощи родной страны. По вечерам может быть замечен в спортивных залах машущим традиционными японскими средствами убийства различной степени заточенности. Питает слабость к экстремальной музыке, режиссерскому кино и немецкой философской школе. В данное время не женат.

Для родного издания творит исключительно по ночам, поэтому тексты наполнены мрачными метафорами, кафкианскими сюжетами и скрытыми обещаниями отключения горячей воды.

Куда пожелания говорить, кстати? Сюда? Хорошо. Желаю нам широких полос, красочных скриншотов, чтобы диски наши читались, а постеры – вешались. И это приказ, коллеги. Что ли ура?



Иван “Tordosss” ЗАКАЛИНСКИЙ

Неужели целых два года? Вот те на... Еще, казалось бы, недавно я писал превью на ***Painkiller*** в пилотный номер **«PC ИГР»**, и вот мы уже празднуем вторую годовщину.

Шутка ли?

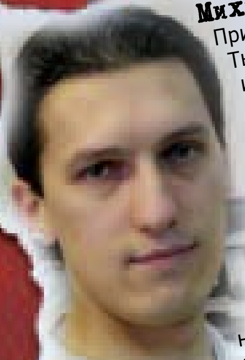
Пока мы все не напились в хлам по поводу такой памятной даты (*Минздрав, между прочим, предупреждает: алкоголь вреден для молодого организма – прим. ред.*), и я не забыл кто я такой, немножко про себя расскажу. Да уберите вы этот стакан, дайте договорить!

Вот уже четыре года я учусь на экономиста в МГИМО, зимой с удовольствием катаюсь на сноуборде, на PC играю столько, сколько себя помню. Конечно же, очень люблю нашу команду, которая делает правильный журнал о компьютерных играх. Что же можно пожелать правильному? Естественно, развиваться дальше. Вперед, «PC ИГРЫ», докажем всем, что идеал достижим!



Andrew “Q-Tuzoff” Teodorovich

Родился, учился, женился, обзавелся детьми... Что еще нужно для полного счастья? Конечно же, интересная работа и классный коллектив! После закрытия «Путеводителя», журнала кодов и прохождений, я тайком пробрался в дружественные «PC ИГРЫ» и возглавил тамошний оплот читерства – о чем нисколько не жалею! Очень хочется, чтобы родное издание развивалось столь же стремительными темпами, как сейчас, и в будущем отметило даже свой 100-летний юбилей. А уж мы сделаем все возможное для этого!



Михаил ВИКТОРОВ

Привет, камрад!

Ты знаешь меня под реальным именем Викторов Михаил. Я работаю на секретном правительственном объекте «Горький-19» экспертом по чужеродным формам жизни. Шутка. На самом деле наша компания пытается собрать суперкомпьютер «Тринтиум» из старой советской аппаратуры ракетного комплекса. Приходится в две смены напаивать транзисторы друг на друга. Опять шучу. Я горьковский журналист с восьмилетним стажем в игровой индустрии, а на PC рублюсь еще со времен далеких 80-х. Поздравляю тебя с юбилеем и желаю никогда не лениться! А если вдруг заметишь эту гадость (лень то бишь), уничтожай ее мозговым штурмом, гаси из дедушкиной берданки и аннигилируй трофейным РПГ.

Успехов, камрад!

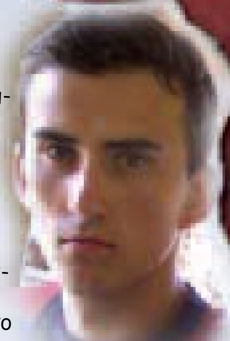


Станислав КУПРИЯНОВ

Приветствую тебя! Или, долгих дней и приятных ночей, как обычно говорят в Срединном мире «Темной башни» С. Кинга.

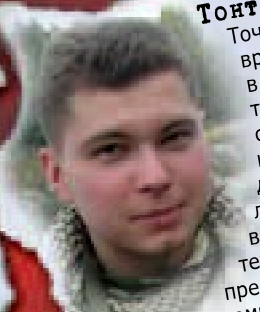
Эх, сказали бы мне полтора года назад, когда я отправлял пробный материал на один малоизвестный сайт, что когда-то буду обращаться к тебе с этих страниц – ни за что бы не поверил. Но, видимо, судьба была ко мне благосклонна...

А сейчас мне хочется от всей души поздравить своих талантливых коллег; суровых, но справедливых редакторов; трудолюбивых верстальщиков... В общем, всех, кто имеет отношение к производству нашего замечательного журнала. И, конечно же, самого главного человека, без которого **«PC ИГР»** попросту не существовало бы. Это ты, наш дорогой читатель. Желаю тебе, а заодно и всему журналу, интересных статей, удачных эксклюзивных материалов, а также всяческого роста и дальнейшего совершенствования. С праздником!



Павел ДЕМИН

Юбилей – хороший повод вспомнить, как все начиналось. Правильный журнал о компьютерных играх вошел в мою жизнь в октябре прошлого года и пока даже не думает из нее выходить. Период первых рецензий и вливания в коллектив быстро прошел. И както незаметно для себя я обнаружил, что стал частью увлеченного своим делом коллектива под названием «редакция **"PC ИГР"**». Тут же познал всю романтику сдачи номера в печать, когда приходится забыть об отдыхе, учебе и даже сне. А ведь мы еще и заядлые геймеры, не забывай. Спросишь, зачем такие жертвы? Разумеется, ради тебя, дорогой читатель. Видел, каким фейерверком хитов игроделы празднуют наш маленький, но все же юбилей? Не оставайся в стороне и ты: подними с друзьями бокалы за любимое игровое издание. Нам – 2 года. Ура, товарищи, ура!



Тонтон МАКУТЧЕВСКИЙ

Точная дата рождения не известна, время – тем более. Говорят, учился в школе-лаборатории на Гаити. Хотя, что именно может представлять собой заведение с таким названием и в таком месте, не берутся сказать даже самые видные мировые аналитики, не говоря уже о преподававших там учителях. Популярным в тех местах культом Вуду не увлекался, предпочитая честно служить папе Доку за скромную мзду. Затем, опять же по слухам, с отличием закончил Университет Дружбы народов им. Патриса Лумумбы и немедленно переквалифицировался в водителя-дальнобойщика. Кем и остается по сей день, изредка телеграфируя в редакцию тексты на чистом гаитянском.

Дорогому же журналу просил передать пожелания справить не только двух-, но и пятилетие в самые кратчайшие сроки. И даже выписал на адрес редакции с исторической родины целый ящик с маленькими куклами вуду – по одному на каждого автора. Чтобы к дедлайну, значит, было легче материалы выбивать.



Илья АЗАР

Если **«PC ИГРАМ»** в декабре исполняется два года, то мне, как автору этого издания, – год. В журнал я проник как нож сквозь масло, ведь таланту нет преград (*какие мы «скромные»* – прим. ред). Как и все мы, я с детства любил играть, перескочив с Dendy сразу на чудо-технику тех времен – 386 DX40. Всем играм предпочитаю футбольные менеджеры. Увы, эта болезнь не лечится, пробовал. Но я не только играю на компьютере – еще и учусь. В этом году заканчиваю факультет политологии ВШЭ.

Любимому журналу хотелось бы пожелать побольше умных и интересных читателей, каких он с такими-то авторами (*забыл добавить: и редакторами* – прим. ред) и заслуживает!



Сергей ЕРКИН

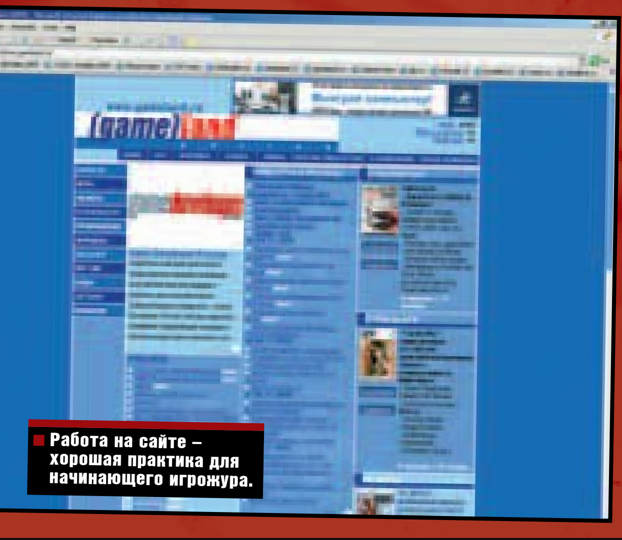
Привет! От души поздравляю **«PC ИГРЫ»** с юбилеем, желаю журналу дальнейшего процветания, а моим коллегам – творческих успехов. Мои статьи появились на страницах издания совсем недавно, однако об играх я пишу уже порядка двух лет. По основному роду занятий я менеджер, сейчас учусь в аспирантуре. Компьютерные развлечения занимают отнюдь не главное место в моей жизни. Однако я надеюсь, что значительный геймерский опыт и некоторая практика в игровой журналистике позволяют мне объективно судить об играх и внятно доносить до тебя, дорогой читателей, свое мнение. Еще раз поздравляю журнал и всех нас!

КАК СТАТЬ ИГРОВЫМ ЖУРНАЛИСТОМ?

Чуть ли не каждый день нам приходят письма с вопросами «Как устроиться на работу в игровую индустрию?». Мы все энтузиасты своего дела и искренне хотим, чтобы эта «отрасль народного хозяйства» бурно развивалась. А потому только рады появлению новых талантов, в хорошем смысле больных играми. Вот тебе наш юбилейный подарок: обзор игровых специальностей и несколько толковых советов, которые помогут тебе влиться в стройные ряды работников игроиндустрии.
Существует несколько путей, как сделать карьеру и добиться успеха в этой сфере. Мы выделили три основных: игровая журналистика, гейм-девелопмент и киберспорт. Начнем, естественно, с журналистики – эта тема знакома нам не понаслышке...

текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

Позволь сразу же предостеречь тебя: стать автором бумажного игрового издания не так-то просто. Требования высокие – и по знанию игр, и по литературной части, и по срокам сдачи. Это объяснимо: что написано пером, не вырубишь и топором (тексты должны быть, что называется, качественные), а сроки сдачи журнала очень жесткие (даже час задержки чреват большими штрафами со стороны типографии). Рекомендуем, прежде чем претендовать на вакансию автора, сначала чуть-чуть подучиться, набить руку. Наиболее простой путь – работа на игровых сайтах. Требования там, как правило, не такие высокие (и исправить ошибки можно оперативно, и такой жесткой привязки по времени нет). Правда, и гонорары на онлайновых ресурсах обычно меньше, чем в бумажных журналах. Частенько «сетевым» авторам вообще ничего не платят: хочешь писать, работай на чистом энтузиазме. Не спеши разочаровываться: если на сайте есть редактор, готовый возиться с перспективными, но еще неопытными талантами, такой подход вполне обоснован. Подумай сам: фактически ты учишься на игрового журналиста, причем не тратишь на это ни копейки. Обычно же все наоборот: времена Советского Союза безвозвратно ушли, и хорошее образование ныне стоит хороших денег. Я и сам без малого пять лет отпахал на сайтах, практически ничего не заработав. Зато получил неоценимый опыт и знания.
Чувствую, ты приуныл. Не стоит печалиться! У нас еще не закончились подарки. Мы предоставляем тебе уникальную возможность влиться в коллектив «РС ИГР». Если ты умен, талантлив, ориентируешься в играх, хочешь и можешь писать интересные статьи, принимай участие в нашем спецконкурсе. Подробности – на соседней страничке.



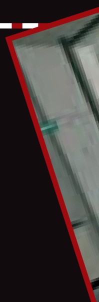
Работа на сайте – хорошая практика для начинающего игрожура.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

На тему «Как правильно писать статьи» можно настрочить целый трактат. Но журнал не резиновый. Мы ограничимся несколькими нехитрыми советами, которые помогут тебе набросать неплохую рецензию или превью. Если ты учтешь наши рекомендации и добавишь толику собственного таланта, у тебя должен получиться неплохой материал. Итак:

- У любой статьи должно быть вступление, основная часть и заключение. Помнишь, как в школе учили? Мысль не должна возникать из ничего и заканчиваться ничем.
- Избегай банальностей во вступлении (впрочем, они везде лишние), загнув что-нибудь вроде «Существует много игр – интересных и разных. Игровой мир пополнился еще одной...».
- Мысли не должны сбиваться или обрываться, старайся, чтобы они плавно перетекали друг в друга. Совет! Существует такой хитрый приемчик: в статье для переходов применяют подзаголовки. В результате создается эффект плавного изложения.
- Не допускай повторения слов даже в соседних предложениях, не говоря уже об употреблении какого-то термина по несколько раз в одной фразе. Для подбора синонимов очень помогает Word или, например, Lingvo (есть там такая опция).
- Не надейся на врожденную грамотность, пользуйся Word'ом – это поможет избежать опечаток и нечаянно пропущенных запятых. Но будь начеку – Word не идеален и иногда предлагает странные замены.
- Не чурайся искать информацию в сети (например, на западных игровых сайтах, вроде Gamespot и Gamespy). Только не принимай любое утверждение на веру, обязательно перепроверяй все сведения.
- Почитай статьи популярных, уже сложившихся авторов. Постарайся проанализировать их материалы, чему-то научиться у них и перенять какие-то приемы.



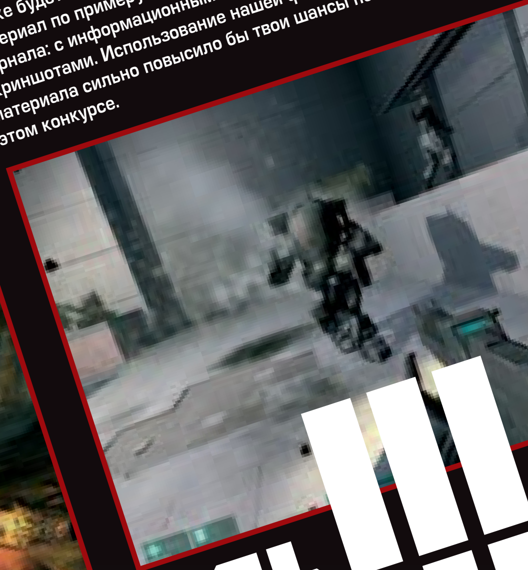


БЫЛ ЧИТАТЕЛЬ, СТАЛ ПИСАТЕЛЬ!!!

Нас часто спрашивают в письмах, как попасть в ряды авторов журнала **«PC ИГРЫ»**. Спрашивали – отвечаем. Вот тебе, читатель, отличный шанс – специальный юбилейный конкурс любимого журнала.

ЧТО НУЖНО?

Чтобы принять участие в конкурсе, тебе нужно до **1 января 2006 года** включительно написать и прислать нам два материала: превью по игре ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, разрабатываемой **Bethesda Softworks** и запланированной к выходу в 2006 году, и рецензию на ***F.E.A.R.***, свежий хит от **Monolith Productions**. Учти, что от тебя потребуется отличное знание фактического материала и способность искать информацию самостоятельно. Любой плагиат довольно легко отследить, и наличие чужих мыслей в твоем тексте негативно скажется на оценке материала. Также будет не лишним сразу попробовать оформить материал по примеру статей в соответствующих рубриках журнала: с информационными врезками и тематическими скриншотами. Использование нашей формы подачи материала сильно повысило бы твои шансы победить в этом конкурсе.







КУДА ПИСАТЬ

Свои работы присылай нам на электронный ящик 2years@pc-games.ru либо обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, **«PC ИГРЫ»**.

НОМИНАЛЬНЫЕ СЛОНЫ

Поскольку считается, что одним из основных призов все же будет возможность влиться в дружный коллектив редакции журнала **«PC ИГРЫ»**, то награды за победу в этом конкурсе довольно номинальные: за 1-е место – годовая подписка на любимый журнал и комплект беспроводных клавиатуры и мышки от **Logitech**, за 2-е и 3-е места – полугодовая подписка вместе с прочными и надежными фонариками от **DURACELL®**

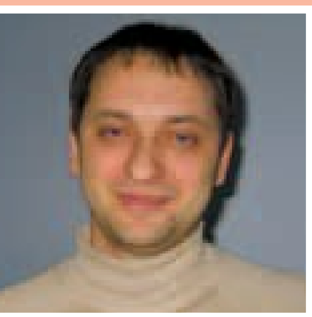
КАК СТАТЬ РАЗРАБОТЧИКОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР?



Если ты достаточно долго увлекаешься компьютерными игрушками, изъясняешься исключительно геймерскими терминами, полки твоего шкафа ломятся от дисков, а голова от мудрых мыслей и гениальных задумок – значит, ты на полпути к тому, чтобы заняться созданием своего шедевра. Мысли об этом рано или поздно приходят в голову каждому, кто играет, – но настоящими профессионалами-разработчиками становятся немногие. Тебе интересно, что нужно делать и знать, дабы оказаться на очередной E3 не в качестве зрителя? Тогда этот материал для тебя.
Мы попросили светил отечественного игропрома поделиться с тобой сокровенным знанием, полезными советами, да и просто житейским опытом. Внимай мудрости гуру!

ПРОФЕССИЯ: ПРОДЮСЕР

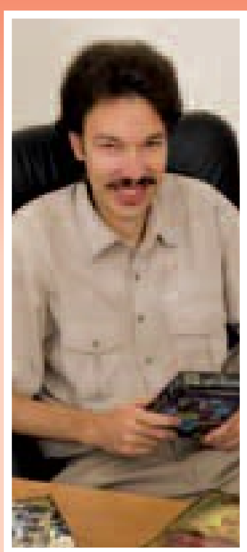
Евгений Малеев, ассистент продюсера, Nival



Игровой продюсер занимается тем, что определяет успех игры еще на той стадии, когда есть всего пара нарисованных скетчей и сумбурно описанная концепция на бумаге. Где-то рядом и гейм-дизайн, и управление проектами, и контроль качества, и даже маркетинг... Продюсер – это такой информационный банк, который аккумулирует в себе знания других профессий и пытается направить проект в сторону максимального удовлетворения ожиданий простого игрока. Как им стать? Начать работу в игропроме с этой профессии вряд ли получится, есть гораздо более простые пути – например, тестер или пиарщик. Главное – попасть в индустрию и искренне любить компьютерные игры. А далее, если есть желание и способности, можно развиваться и в этом направлении.

ПРОФЕССИЯ: ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР

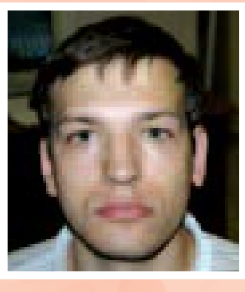
Александр Мишулин, креативный директор, Nival



Что такое гейм-дизайнер? Самая мистическая профессия в индустрии. В каждой конторе гейм-дизайнеры занимаются абсолютно разными делами. Впрочем, одно их все же объединяет – они в ответе за все. Как пионеры. Гейм-дизайнер – это тот человек, который первым формирует у себя в голове видение игры. Именно его мысли послужат ориентиром для огромного коллектива. Он заражает энтузиазмом и своим видением проб-

лемы остальных участников проекта. Он же разрабатывает дизайн-документ, описывающий все детали будущей игры.
Как попасть в гейм-дизайнеры? В первую очередь нужно любить игры, знать их и стремиться делать их не для себя, а для других. На дизайнера игр не учат (ну, почти не учат – **«Нивал»** совместно с другими игровыми компаниями начал читать курсы по этой тематике в МГУ), ими становятся. Два самых простых пути: делать собственные карты или моды (набирается столь необходимый опыт) и игровая журналистика – когда люди с хорошим знанием отрасли хотят «переквалифицироваться», сменить род деятельности.

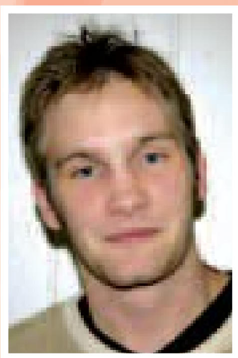
Егор Гудович, гейм-дизайнер, World Forge



Совет новичкам в создании игр: если вы работаете над проектом, отдача от которого ожидается только в далекой перспективе (или вообще призрачна), вас неизбежно будут преследовать периоды разочарования. Ведь тяжело работать «за идею», когда непонятно, выгорить ли вообще что-то или проект закроется.
Такие периоды нужно просто перетерпеть, и тогда через некоторое время выход из ситуации обязательно будет найден – главное искать его, а не зацикливаться на проблемах. В любом случае, ваше желание довести дело до конца – залог того, что все трудности в итоге будут преодолены.

ПРОФЕССИЯ: ЗВУКОЕЖИССЕР

Никита Демидов, звукорежиссер, World Forge

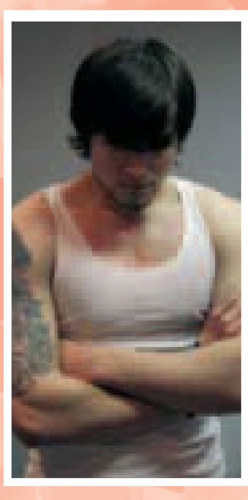


Звук в играх очень важная составляющая, и поэтому молодым разработчикам просто необходимо освоить все возможности программного обеспечения, которое используется для обработки звука!
Мое развитие в этом отношении произошло от большой любви к музыке, поскольку создание музыкального трека подразумевает под собой не только сочинение мелодии, но также ее аранжировку, запись, сведение и мастеринг.
Мне пришлось освоить все эти стадии работы со звуком, что, собственно, и определило род моей деятельности.
В своей работе я использую современные и очень удобные на мой взгляд музыкальные редакторы, такие как, Adobe Audition 1.5, Sound Forge 7.0, Nuendo 2.0, а также секвенсоры (к примеру Fruity Loops 5).

ПРОФЕССИЯ: ХУДОЖНИК

Сергей Попов, концепт-художник, «Акелла»

Профессия концепт-художника подразумевает под собой исключительно творческую работу. Людям, которые хотели бы посвятить себя этому делу, просто необходимо обладать талантом художника, определенной свободой мысли и, пожалуй, склонностью к импровизации. Кроме того, свою профессию обязательно нужно любить. Художники – это профессионалы из разряда людей, которых сложно заставить пахать «из-под палки». В нашем деле качественная работа – результат как утомительной и ежедневной практики, так и вдохновения, которого, как известно, часто не хватает.
Для художников, работающих на компьютере, особенно важно сразу набить руку в цифровом рисовании. Это экономит время, которое мы обычно тратим на бумажные наброски.
Я советую всем начинающим художникам работать над собой и своим творчеством постоянно, глубоко, ни на секунду не удовлетворяясь уже достигнутым результатом.

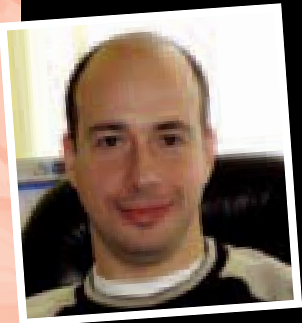


Андрей Супряга, директор по графике, Nival



Для начинающих художников главным качеством является желание выдать высококлассную результат. Поскольку в нашей стране практически не учат работать с компьютерной графикой, это качество зачастую является основополагающим, так как оно активно толкает к самообразованию. Также для человека, желающего сделать карьеру в этой сфере, большим подспорьем может стать традиционное художественное образование. Таким людям гораздо проще добраться до самых высоких вершин. Однако даже если с профильным образованием не сложилось, но есть острая жажда знаний, то все у вас получится. Главное – прилежание и упорство.
Конечно, с одним только сильным желанием добиться высокого результата в известную компанию устроиться будет сложно. Поэтому нужно тщательно подготовиться – сформировать портфолио из своих лучших работ. Если у вас уже есть опыт работы, то сделать это будет достаточно просто, собрав все то, чем вы гордитесь из уже наработанного материала. Хотя нужно отметить, что

СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА...



Андрей Луцкевич, моделлер, GFI

На сегодняшний день универсальность не является основным требованием, предъявляемым к людям, которые желают принимать участие в разработке компьютерных игр. Прежде всего, от них требуется качественное и быстрое выполнение поставленной задачи. Все остальное, как, например, понимание принципа смежных областей и обладание дополнительными навыками и умениями, отходит на второй план, хотя и является неоспоримым преимуществом. Поэтому, человек должен постоянно совершенствоваться, учиться, не останавливаться на достигнутом. Он должен гармонично вписываться в коллектив, чтоб его имя всегда ассоциировалось с качественной работой.
Для тех, кто только начинает свой путь в индустрии компьютерных игр, хочется дать один совет. Сложно стать универсальным профессионалом, потому что профессионал не тот, кто знает немного обо всем, а тот, кто узнает все больше и больше о малом. Учитесь, совершенствуйтесь в качестве моделлера, аниматора, программиста или сценариста, и вы непременно будете востребованы как специалист.

люди, которые на собеседовании демонстрируют не только примеры своих работ, выполненных на заказ, но и что-то сделанное «для души», всегда производят лучшее впечатление.

ПРОФЕССИЯ: ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ

Ярослав Шкляр, дизайнер уровней, GFI

Советы для тех, кто хотел бы заниматься дизайном игр и уровней в частности, у меня, скорее, общие, чем какие-то конкретные. Прежде всего, подумайте, а готовы ли вы заниматься гейм-девелопментом серьезно.

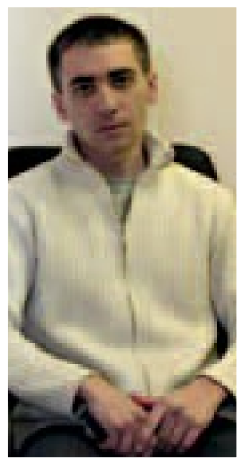


Общение с людьми, которые интересуются играми и выполняют свою на «профессиональном» уровне, может вам сильно помочь. Ведь появляется возможность заглянуть в самые глубины индустрии, не связав себя по рукам и ногам обязательствами, не давая ни себе, ни окружающему миру тех обещаний, которые не удастся выполнить.

Хорошим способом «оказаться за кулисами» является бета-тестирование проектов. Вы попадете в круг людей, у которых интересы сходны с вашими, сможете посмотреть на игровую «кухню» изнутри. Но главное – уверенность в себе и своих желаниях. Если она есть, то любой другой метод тоже даст желаемый результат!

ПРОФЕССИЯ: ЛОКАЛИЗАТОР

Максим Сухов, локализатор, «МиСТ ленд»



Занимаясь локализацией игр, нужно обязательно помнить некоторые детали. Законченный игровой проект – есть результат деятельности достаточно большого количества людей, которые вкладывали свои силы и творческий потенциал в его создание. Я стараюсь в полном объеме понять идеи проекта, его настроение, осознать все тонкости сюжета и при адаптации передать все это максимально точно, без искажений...

Свою работу я рассматриваю как процесс изучения идей и отчасти способов их реализации. И это доставляет много удовольствия...

В процессе локализации, конечно, возникает много трудностей... Большая их часть связана с качеством предоставляемого материала. Но, думаю, если бы трудностей не было, работа по локализации была бы скучной и монотонной. А это очень быстро надоедает.

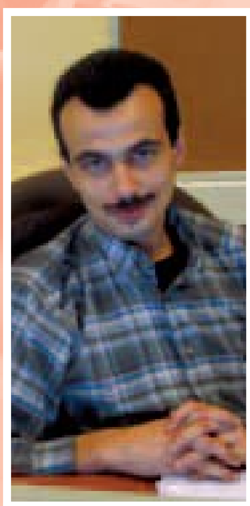
ПРОФЕССИЯ: ТЕСТЕР

Леонид Черный, руководитель выпускающей группы, Nival

Есть широко распространенное заблуждение, что тестер компьютерных игр – это такой счастливчик, который в течение рабочего дня на мощном компьютере играет в свежачок, недоступный рядовым геймерам, да еще и получает за это зарплату. А на самом деле все не так здорово!

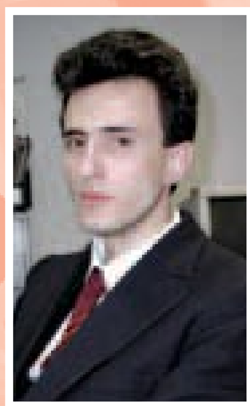
Тестер – это специально обученный сотрудник компании, который занимается поиском дефектов, несоответствий или некачественных реализаций игровых особенностей. Собственно «поиграть» получается очень редко, да и то лишь на самых поздних стадиях разработки. А вот потратить несколько дней на проверку реализации одной игровой детали – это как раз то, с чем сталкиваешься регулярно.

Если говорить о том, что необходимо желающим попробовать себя в качестве тестера, то никаких особых требований эта профессия не предусматривает. Работодателю обычно не интересно, какое у вас образование и есть ли дипломы об окончании дорогостоящих специальных курсов. Единственное, что важно на самом деле, так это желание трудиться в индустрии, знание игровой специфики и любовь, собственно, к компьютерным играм (хотя это чувство, скорее всего, подвергнется серьезному испытанию в самое ближайшее время).



Очень важно уметь грамотно излагать свои мысли на бумаге, так как значительная часть общения между тестерами и программистами/дизайнерами/художниками происходит не в устной форме, а через специализированные системы, в просторечье именуемыми «багобазами».

Работа игровым тестером – хорошая возможность зарекомендовать себя классным специалистом. Проявив себя в этом качестве, можно выбрать свой дальнейший путь в компании. Например, освоить игровой дизайн или стать художником.



Можно остаться в тестировании и делать карьеру в сфере контроля качества. Главное сделать первый шаг!

Александр Птицын, отдел бета-тестирования, «Новый Диск»

Все зависит от того, чего хочет добиться человек, принимая участие в тестировании того или иного проекта.

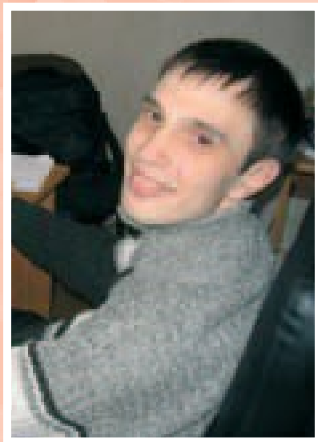
Если вы хотите понять, как делаются локализации и игры вообще, то устраивайтесь тестером в маленькую команду локализаторов. Зарплата в них меньше, чем в больших компаниях, но и возможностей для профессионального роста больше. Уж что-что, а пользоваться всеми необходимыми программами вы научитесь быстро.

Не бойтесь предлагать свои варианты исправления найденных вами ошибок.Посещайте сайты официальных российских издателей и разработчиков, на них часто размещены вакансии в отдел тестирования. Очень полезный сайт – **www.dtf.ru**. Там можно не только просмотреть списки вакансий, но и оставить резюме.

ПРОФЕССИЯ: ПРОГРАММИСТ

Сергей Забарянский, генеральный директор и ведущий программист, Deep Shadows

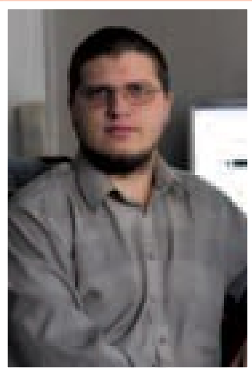
Одним из самых важных качеств разработчика игр является не только профессиональное знание программирования, но и творческий подход к делу, а также умение самостоятельно ставить перед собой задачи, выполняя их на должном уровне. Программирование – это искусство, а программирование игр – искусство в квадрате.



Чтобы попасть в индустрию, прежде всего вам потребуется хорошее образование, любовь к делу, которым вы собираетесь заниматься и, конечно же,

желание учиться.
Учиться придется постоянно – у своих более опытных коллег, на примерах других игр. Если вы считаете, что уже все знаете и абсолютно все знаете в этой сфере, то вряд ли у вас есть шансы стать программистом уровня Кармака. Чтобы чего-то достичь, нужно спокойно воспринимать критику и быть готовым переделывать свою работу до тех пор, пока не получится так, как нужно.

Сергей Загурский, программист, «МиСТ ленд»
В получении знаний, необходимых для разработки игр, следует рассчитывать только на себя. В России не существует вузов и курсов обучения игровых программистов. Для получения необходимой для разработки игр информации можно пользоваться кучей источников.
Во-первых, свой собственный опыт. Самый длительный и надежный путь получения знаний. Во многих областях разработки игр этот способ является единственным.
Во-вторых, публикации в Сети. В них можно



найти много бесценной информации. Перед написанием, например, модуля обязательно следует изучить статьи на эту тему, чтобы не пойти ошибочным путем и не наделать уже давно известных ошибок.
В-третьих, книги. В них часто печатают статьи, которые не доступны через Сеть. К сожалению, бОльшая часть хороших книг по созданию игр в России не издается.
В-четвертых, исходный код готовых проектов. Путь непростой, но потраченные усилия могут оправдать себя стократ.
В-пятых, обмен опытом через форумы и списки рассылки. Как правило, на всех открытых форумах очень много бесполезной информации. Однако, есть и очень полезные обсуждения важных проблем разработки.
В-шестых, журналы (блоги). В них авторы описывают свой опыт разработки и делятся своими идеями. Как правило, авторы журналов размещают ссылки на блоги других авторов, которые они сами читают.

СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА...

Юрий Блажевич, технический директор, Nival
Игровая индустрия – это индустрия увлеченных своим делом людей. Наиболее близко к нам стоит наука – там так же, как и в играх, ты ничего не добьешься, если не будешь вкладывать всю душу в свою работу, не будешь мучиться по ночам новыми идеями, не будешь работать до поздна, «если мысль прет». Без этого ты будешь простым инженером, всего лишь одним из миллионов. Без этого в индустрию компьютерных игр даже и соваться не стоит – только потеряешь свое время, отнимешь время у других людей и, в конце концов, подашься писать базы данных или еще что-нибудь, такое же скучное.





Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко

Москвич Cooller стал чемпионом мира по *Quake III Arena*, выиграв $6 000. Его земляк Deadman на турнире по *Warcraft III* «срубил» и того больше – аж $9 000. Деньги – это не виртуальные, а очень даже настоящие, хрустящие. На них можно купить не только новые шмотки, но и неплохую машину, на которой можно ездить в институт. Если, конечно же, после тренировок вообще останется время на учебу.

Итак, ты решил вступить в славные ряды геймеров-профессионалов, ты уже видишь себя на вершине пьедестала с громадным чеком в руках, окруженный симпатичными девицами. Очнись – чтобы вскарабкаться хотя бы на нижнюю ступень пьедестала, придется изрядно попотеть. Киберспорт – это не только развлечение, но и тяжелая работа, кропотливая, требующая таланта, усидчивости, хорошей реакции и многих других качеств. Сначала необходимо понять, есть ли у тебя любимая игра или ты только присматриваешься к турнирным дисциплинам. Во втором случае лучше не спешить с карьерой прогеймера, а еще месяц-другой погонять ботов по уровню и сделать, наконец, свой выбор. Помни, «многостаночников» в киберспорте почти не бывает.

ВЫХОД В СВЕТ

Разыщи неподалеку от дома компьютерный клуб и загляни туда вечерком. Цель похода – узнать, когда там по-



Перед тем как бросить вызов крутому бойцу, посмотри, как играют другие. В этом тебе помогут демки.


Сегодня эти парни за спиной просто наблюдают. А завтра они будут рвать чемпионов.

является местный чемпион. Затем дождись его и... нет, бить не надо. Встань за спиной (обычно звезды любят играть на публику, так что протестовать не будут) и посмотри, как расправляется с противниками местная знаменитость. Заодно и оценишь собственные способности. Больше наблюдай за тем, как тренируются другие, и запоминай приемы, которые используют профи. Далее ступай домой, «залезай» в онлайн или загружай бота и пробуй проделать все то, чему научился в клубе. Не получается? Значит, ты еще недостаточно силен. Возвращайся в клуб, бери блокнотик – даже если память у тебя хорошая, записи наблюдений не повредят. Вызывать кого-нибудь на дуэль еще рано – оторвешься потом.

ЭКИПИРОВКА

Очень важно обзавестись своими девайсами, такими как мышь и коврик для нее, наушники и клавиатура (это по вкусу, я, например, свою редко с собой таскаю). Барахло, что тебе впарили вместе с компьютером под видом сверхсовременных манипуляторов, смело выбрасывай. «Грызун» должен быть оптическим (а лучше – лазерным), лежать в ладони как влитой и не глючить при резких движениях рукой. Коврик с обнаженной девушкой тоже выкидывай. Сейчас существует множество специальных киберспортивных моделей – как из обычной тряпки, так и из качественного пластика. Стоят они, как правило, не дороже $30. Над выбором наушников долго не раздумывай – в том же ***Warcraft III*** среднего качества «уши» за 600-700 деревянных не особо отличаются от дорогущих студийных. Разве что на череп сильнее давят. Главное – не покупать плеерные «затычки» за 30 рублей. Качество звука в них оставляет желать лучшего.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Counter-Strike:
Команда M19 (Питер) – чемпионы мира 2002

Quake III Arena:
uNkind (Москва) – чемпион мира 2002
Cooller (Москва) – чемпион мира 2003, 2005

Warcraft III:
SK.Deadman (Москва) – второе место на чемпионате мира 2005

Крупнейший денежный выигрыш в 20 тысяч долларов принадлежит питерцу LeXeR'у, победившему в 2002 году на турнире Quake Con (США).

ДЕМКИ, ДЕМКИ И ЕЩЕ РАЗ ДЕМКИ

Если ты уже стал завсегдатаем клуба, а детишки постоянно рассматривают твои девайсы, настало время заявить о себе. Для этого достаточно один раз победить «того парня». И вот тут ты столкнешься с таким понятием, как тактика. Залезть сопернику в голову вряд ли удастся, но этого и не понадобится. Для таких случаев есть демозаписи матчей. За ними лезь в интернет. Если тебе нравятся ***Quake III Arena*** или ***Counter-Strike***, то заходи на сайт **http://www.frag.su**, а если интересуешься стратегиями, то дуй на **http://www.progamer.ru**. Анализируя демки, ты уз-

КАК Я РАЗОЧАРОВАЛСЯ В КИБЕРСПОРТЕ...



Как и многие другие геймеры, я грезил тем, что стану великим киберспортсменом. Зарабатывать деньги, протирая целый день штаны в компьютерном клубе, – что может быть приятнее? На такую халяву (сейчас-то я понимаю, что халявой тут и не пахнет) не грех и клюнуть! Однако дорога, которая должна была привести меня к игровому Олимпу, оборвалась, едва я сделал первые шаги.

Популярность *Counter-Strike* росла, как на дрожжах. Словно грибы после дождя множились компьютерные клубы. Друзья без умолку рассказывали о какой-то там контре, зарубах на де-дасте и все чаще предлагали пойти в клуб вместе с ними. Однако с CS я познакомился не в клубе. Надо было опробовать только-только проведенную «локалку», и сосед, живущий двумя этажами выше, предложил поиграть в контру. «А может лучше в *Quake III*?» – спросил я, но по протяжному «Э-э-э» понял, что проще согласиться. Игра мне очень понравилась. Но в клуб соваться было рановато – зеленых новичков там рвут на «ура». Ежедневно тренируясь с ботами и играя в локалке и интернете, я за достаточно короткое время серьезно «подрос»: освоил главные принципы игры, выучил карты, прокачал навыки стрельбы. Отправной точкой к вершинам киберспорта стал разговор по аське со знакомым, который работал админом в компьютерном клубе. «Скажи честно, как я играю?» – волнуясь, спросил я. «Выше среднего. Стопудово!» – признался товарищ. Ну, раз выше, значит, пора показать себя миру. К тому же на днях в районе должен был состояться командный турнир.

Как сейчас помню, то была суббота. Закинув в рюкзак мышку (хотя она мало чем отличалась от того барахла, что валялось в клубе), я бодрым шагом побрел на соревнование. На улице было тихо, спальный район лишний раз подтвердил верность выбранного для него определения. В глаза било яркое весеннее солнышко, и ничто не предвещало грядущей беды. У дверей клуба выстроилась очередь длиннее, чем при коммунистах за колбасой. Отстояв в ней почти час, мы, наконец, оказались у стойки регистрации.

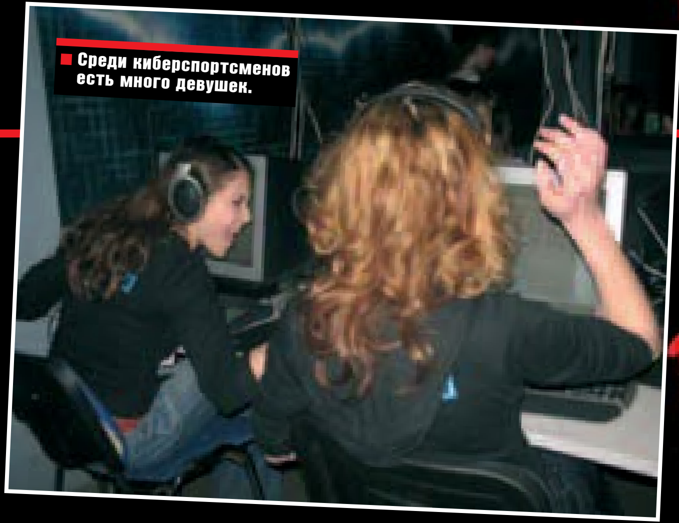
Первый сюрприз ждал нас на жеребьевке. По «счастливой» случайности из 17-ти других команд в соперники нам выпала самая сильная братия... Мы прекрасно знали, что эти широкоплечие парни, громко чавкающие жвачками, – единственные, кто могут оспорить наше превосходство. Но ни у кого и в мыслях не было, что бороться с ними придется уже в первом туре. А ведь тут пан или пропал – «прелести» олимпийской системы дают о себе знать.

Второй раз госпожа удача отвернулась от нас прямо перед началом злополучного поединка. По техническим причинам двум игрокам пришлось усесться в другой комнате. Но и этот удар судьбы мы, как казалось сначала, выдержали достойно. Враг был близок к поражению. Я, преисполненный желанием поскорей показать всем, кто здесь самый крутой, демонстрировал едва ли не лучшую игру в жизни. Пара врагов, подорванных гранатой в коридоре, – малая часть моих заслуг. Перед сменой сторон наша команда завладела приличным гандикапом, выиграв 7-3. Уверенные в неминуемой победе мы респаунились террористами и... И тут со мной случилось необъяснимое. Навыки, полученные за месяцы упорных тренировок, будто испарились. Казалось, я только вчера сел за компьютер и запустил CS впервые. Стрельба не просто не ладилась – я мазал с двух метров! Друзья, как могли, старались. Нам все-таки удалось «взять» пару раундов. Казалось, наметился перелом... Но не тут-то было! Бежал я, значит, по коридору. Неожиданно из-за угла выскочил какой-то человек. Через доли секунды его тело уже лежало на полу, а на экране красовался значок хедшота. На радостях я вскинул руки, но уже через мгновение понял, что лишил жизни соратника. Раунд проигран, а следующий я, как провинившийся, пропускаю. Счет 2-6, шансы еще есть, и совсем даже не призрачные! Но в середине девятого раунда неудача повторяется... Забежав в темный ангар, я не сразу заметил сидящего за ящиком человека. Ну, а заметив, без раздумий выпустил в него всю обойму Desert Eagle. Как не сложно догадаться, то был снова «свой». В соседней комнате раздался истерический смех. От переживаний у меня начала трястись правая рука (до сих пор, кстати, иногда трясется!). Продолжать матч в таких условиях было невозможно, и я попросил запасного игрока подменить меня. Счет был уже 2-7. С опущенными глазами я вышел на улицу. Наблюдать за решающим раундом не было сил. Я просил только одного, пусть ребята выиграют. По выражению лиц друзей, выходивших из клуба, стало понятно, что мольбы мои услышаны не были.

Вот так, совершив два teamkill'а (огромная, между прочим, редкость в киберспорте!), твой покорный слуга стал антигероем своего первого и последнего профессионального матча. После этого я зарекся играть в CS. Запрет, конечно, нарушал, но не надолго. Тот матч заставил понять: киберспорт – это не мое. Конечно, увлечение компьютерными игрушками никуда не делось. Я даже участвовал в сезоне «Московской Фифа Лиги» и в некоторых локальных турнирах по *FIFA* (а на одном занял второе место!), но все это было для души – очень уж я футбол люблю.

Киберспортсмена же из меня так и не вышло. Чему я, кстати, несказанно рад.

О былом вспоминал
Даниил daniil [Iam] Леви



Среди киберспортсменов есть много девушек.

наешь тактику на карте, найдешь действенный прием против какой-то определенной расы. Или увидишь, зачем совершил то или иное действие знаменитый игрок. Демки можно изучать часами – все они разные и содержат массу полезной информации. Некоторые нынешние чемпионы стали таковыми благодаря записям чужих боев. Учиться у других всегда полезно!

УЧАСТВУЙ В СОРЕВНОВАНИЯХ

Насытившись клубными поединками, поспрашивай знакомых о турнирах. Поучаствовав в чемпионате хотя бы раз, ты не только получишь массу новых впечатлений, но и обнаружишь, что существуют игроки-аркадники (метко стреляют и все время нападают) и стратеги (эти прячутся на уровне и вступают в перестрелку, лишь когда соберут всю броню). Скорее всего, дебют не будет успешным, зато ты приобретешь бесценный опыт и узнаешь, как поступать в той или иной ситуации. И еще: не забудь записать все свои матчи. Забрав демки домой, обязательно проанализируй их, дабы выяснить, из-за чего проиграл.

СКОЛЬКО НУЖНО ТРЕНИРОВАТЬСЯ?

Календарь состязаний на ближайшие 3 месяца у тебя на стене, работа над ошибками выполнена, и дело за малым – победить на каком-нибудь чемпионате, желательно на мировом. Но не все так просто. Чтобы пробиться хотя бы в тройку на городской «разборке», надо, как минимум, в течение месяца тренироваться по 4-5 часов в день. Начни с отработки на ботах навыков стрельбы или контроля юнитов, затем приступай к практике с реальными противниками. Последних надо периодически менять, чтобы знать, как действовать против разных стратегий. Каждые 30 минут бери перерыв, во время которого обдумывай только что проведенный матч. И не пропускай ни одного турнира! Если есть желание, придет и успех, уж поверь!



Чтобы выиграть чемпионат мира, придется тренироваться не один месяц.

текст: Иван Гусев



Любопытно, что же нас ждет в пятой части?

Age of Empires III не оправдала всех надежд поклонников жанра, однако у **Ensemble Studios** есть шансы реабилитироваться и сделать стратегию мечты. Сериал будет продолжен, причем, в планах разработчиков сразу две части. На эту мысль фэнов натолкнул артбук, прилагаемый к Коллекционному изданию игры. На одной из страниц три картинки соотносятся с тремя частями игры, на четвертом рисунке изображен солдат Вьетнамской войны, а на пятом красуется футуристический коммандос, напоминающий Мастера Чифа из ***Halo***.



Не покупай Xbox 360. Купи геймпад!

В календаре игровой индустрии напротив 22 ноября 2005 года отныне значится «день запуска **Xbox 360**». Ажиотаж вокруг новой консоли **Microsoft** разыгрался нешуточный. Виной этому не только мощная рекламная компания, но и солидный пакет хитовых игр, запланированных для приставки. Нам, братьям по персоналке, от выхода Xbox 360 ни тепло, ни холодно. Впрочем, некоторая польза есть. В магазины уже поступил классный геймпад для Xbox 360. Специальный драйвер позволяет подключить контроллер к PC. Так что, если есть лишние 40 долларов, приобретай модный девайс.

ДЖЕК НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР



Томпсон добивается ареста своих обидчиков.

Джек Томпсон (Jack Thomson) достал, и это еще мягко сказано. Юриста из Флориды не зря сравнивают с бешеным псом. Вцепившись мертвой хваткой, он не желает отпускать свою жертву, имя которой – игровая индустрия. Как положено юристу, Джек находит информацию, но преподносит ее публике только в выгодном для себя свете. Но иногда его заносит. Так, президента организации **Entertainment Software Association** (ESA) **Дугласа Ловенштейна** (Douglas Lowenstein) Томпсон сравнил с Гитлером, а **Билла Гейтса** (William Gates) заплевал за ***Halo***.

Недавно Томпсон снова оказался в центре скандала. Он публично пообещал перечислить 10 тысяч долларов на благотворительность, если кто-нибудь сделает игру по его сценарию. Сюжет вкратце таков: **Осаки Ким** (Osaki Kim), отец мальчика, забитого до смерти 14-летним геймером, берется за оружие и отправляется мстить. Он убивает как разработчиков, так и директоров игровых издательств, причем, делает это с извращенной жестокостью: отрезая несчастным головы и мочась на трупы. Предполагалось, что автор проекта укажет, в какой именно фонд Джеку следует направить деньги.

Для Томпсона стало большим сюрпризом появление спустя несколько дней игры, отвечающей его требованиям. Юрист выкрутился из неловкой ситуации, сказав, что все это вообще-то было шуткой, а потому он никому ничего не должен.

Тут, как чертик из табакерки, появляется **Майк Крахулик** (Mike Krahulik), создатель онлайнового комикса о геймерах **Penny Arcade** и совладелец одноименного популярного сайта. Крахулик в электронном письме упрекает Томпсона в скупости. Джек тут же позвонил Крахулику и пригрозил судом, если тот напишет ему вновь. И что делает Крахулик? Он выписывает чек на 10 тысяч и отправляет его в ESA на благотворительность с пометкой: «Взнос вместо Джека Томпсона».

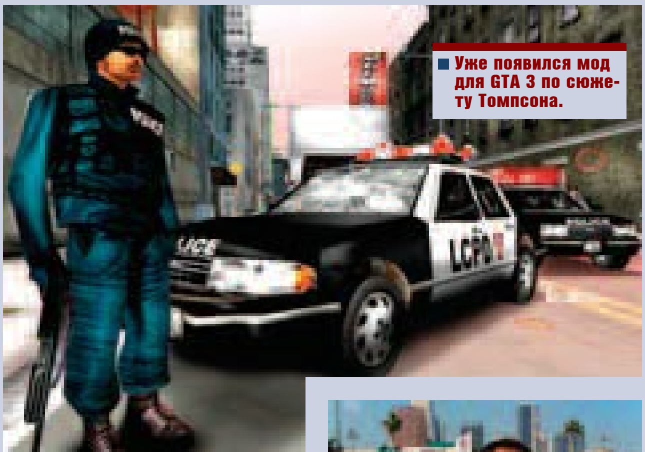


Не желаешь прикупить себе такую футболку?

Завсегдатаи форума Penny Arcade завалили гневными письмами электронными почту Джека Томпсона. Особо разгневанные персоны разыскали домашний телефон юриста. Томпсон уверяет, что ему многократно угрожали физической расправой и даже смертью.

Юрист, не долго думая, обратился в полицию, требуя закрыть чертову лавочку Penny Arcade (при этом адрес ресурса он написал с ошибкой) и арестовать владельцев сайта, поскольку они его «криминально преследуют». В ответ Крахулик наладил продажу через Интернет футболок с надписью «Я ненавижу Джека Томпсона».

Скандал в самом разгаре, и трудно предсказать, чем он закончится. Радует лишь одно: агрессивная тактика Томпсона начинает напрягать даже его союзников. На днях основатель **Национального института СМИ и семьи** (NIMF) попросил убрать с сайта Томпсона ссылку на его организацию, поскольку «создается впечатление, будто мы поддерживаем вас». Джек тут же обвинил директора NIMF в получении денег от представителей игровой индустрии и «мудро» напутствовал: «Нельзя усидеть на двух стульях!»



Уже появился мод для GTA 3 по сюжету Томпсона.



Penny Arcade сделал себе имя на комиксах для геймеров.



Крахулик сделал благотворительный взнос вместо Томпсона.


Акелла
COLD WAR
остаться в живых
Американский журналист Мэттью Картер отправляется в СССР. В чуждой стране репортер волею случая оказывается в центре заговора по организации государственного переворота. Герой попадает в руки КГБ - ночного кошмара каждого истинного американца. Личные вещи изъяты, журналист избит, и его ждет суровое наказание за профессиональное любопытство.
Удастся ли герою ускользнуть от элитных советских спецслужб, вырваться на свободу и завершить свой сенсационный репортаж... или хотя бы выжить?
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
★ место действия - СССР середины 80-х
★ способ действия - все возможные методы шпиона
★ цель действия - ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ
DREAMCATCHER
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Акелла



И кто будет смотреть на лица в UT 2007?!

Epic Games делает все возможное для того, чтобы разработчики лицензировали ее фирменный движок **Unreal Engine 3** и даже не думали о других. Недавний договор с **OC3 Entertainment** поможет компании доказывать свое превосходство над конкурентами. Epic лицензировала ультрасовременную систему лицевой анимации **FaceFX**. Отныне каждый покупатель Unreal Engine 3 получит в довесок и лучший инструмент по воссозданию человеческой мимики. Ты скоро сможешь увидеть FaceFX в действии в шутерах ***Gears of War*** и ***Unreal Tournament 2007***.



Advanced Warfighter придется подождать.

Ubisoft объявила о том, что милитари-шутер ***Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter*** не успевает вовремя попасть в магазины. Игру отложили до февраля следующего года. В том же месяце появится и квест ***Paradise*** от создателя ***Syberia*** **Бенуа Сокаля** (Benoit Sokal). Ubisoft описывает игру, как «адвенчура для казуалов».

В марте 2006 года французское издательство намерено выпустить военную стратегию ***Faces Of War***. У нас игру, разрабатываемую украинской студией **Best Way**, знают под названием ***«В тылу врага 2»***. Хороший выбор, Ubisoft!

СПИЛБЕРГ ЗАИГРАЛСЯ

Стивен Спилберг (Steven Spielberg) будет работать с **Electronic Arts** над тремя играми. После полугодичных переговоров, «электроники» убедили сенсея поделиться с разработчиками лос-анджелесской студии EA своим фирменным режиссерским стилем. Самым весомым аргументом стал гонорар – финансовая сторона договора не разглашается, но в выплаченной сумме точно шесть нулей.



Всем молчать! Спилберг говорит!

Впрочем, вряд ли бы Спилберг вернулся в игровую индустрию только ради денег. Он – геймер, и, по собственному признанию, «на протяжении многих лет режется в игры, изданные Electronic Arts». Есть у Спилберга и опыт работы в сфере электронных развлечений. В свое время он написал сценарий для ***The Dig***, адвенчуры от **LucasArts**. А в 1995 году кинокомпания **DreamWorks**, совладельцем которой является «оскароносный» режиссер, обзавелась игровым подразделением **DreamWorks Interactive**. Студия отличилась консольным шутером ***Medal of Honor***, концепцию которого предложил Спилберг. В 2000 году Electronic Arts купила DreamWorks Interactive и на ее основе создала свой лос-анджелесский филиал.



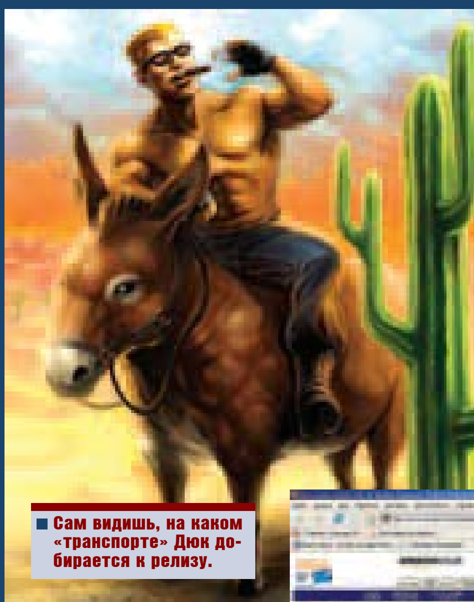
Спилберг также приложил руку к Medal of Honor для PS.

Но вернемся к трем играм Спилберга и EA. Ни одна из них пока не анонсирована, но достоверно известно: проекты являются оригинальной интеллектуальной собственностью и не имеют ни малейшего отношения к фильмам Спилберга. Задача режиссера – предлагать и рекомендовать. Он придумывает концепцию, делает наброски сюжета, работает над дизайном и художественной подачей, а игроделы воплощают его идеи в жизнь.



В 1995 году Спилберг помог LucasArts сделать The Dig.

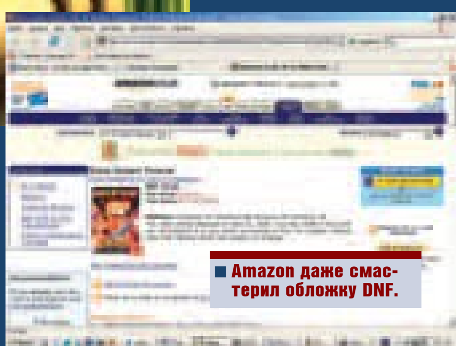
НОВАЯ ШУТКА ДЮКА



Сам видишь, на каком «транспорте» Дюк добирается к релизу.

Представляешь, в декабре этого года выходит ***Duke Nukem Forever***! Долгострой, разработка которого стартовала в далеком 1997 году, доберется-таки до жестких дисков наших компьютеров. Так, по крайней мере, утверждали сотрудники интернет-магазина **Amazon**. Свежо предание, но верится с трудом? И правильно: эта информация оказалась банальной «уткой».

В октябре посетители британского сайта компании Amazon узнали о том, что долгожданный Duke Nukem Forever готов и появится на прилавках магазинов 2 декабря. DNF можно было заказать всего за 24 евро и 99 центов. Цена сразу насторожила, ведь игры AAA-уровня всегда продаются по полтиннику. Однако британское издание **The Inquirer** постаралось разрушить сомнения: «Мы не верим, что Amazon обманывает – это не их стиль, да и обиженные клиенты могут подать в суд, если информация сайта ложна».



Amazon даже смастерил обложку DNF.

Увы, предзаказ действительно оказался фальшивкой. На форуме разработчика **3D Realms** объявился представитель студии и коротко разъяснил ситуацию: «Вам наврали. Хотите судиться с Amazon, обращайтесь в The Inquirer за юридической консультацией».


鬼
ONIMUSHA
Путь самурая
者
Феодальная Япония, XVI век. Не знающие пределов жадности даймё – японские князья – ведут кровопролитные войны за обладание землей. Апофеозом противостояния становится похищение принцессы Юки. Найти и спасти девушку решается только бесстрашный самурай Саманосукэ Акэти. О его безрассудной отваге сложат легенды.
Легионы нечисти, армии демонов будут противостоять великому воину. Выстоять в беспощадной битве и завершить благородную миссию – священный долг героя.
Захватывающие сражения с использованием легендарного оружия самураев;
Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;
Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразия в игровой процесс;
Уникальная система получения опыта и прокачки умений;
Красочные локации и замечательное звуковое оформление, полностью передающие дух Средневековой Японии.
CAPCOM
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Akella



Вот оно, сокровище для коллекционера!

Компании **Rockstar Games** и **Medicom Toy Corporation** выпустили трехтысячным тиражом специальное издание ***Grand Theft Auto 3***. К коробке с игрой прилагались пять пластиковых фигурок, представляющих персонажей знаменитого экшена. Весь тираж разошелся в считанные часы. Другая новость менее приятна для Rockstar Games. В Интернете появилась петиция, в которой родители просят президента компании **Сэма Хаусера** (Sam Houser) не выпускать игру ***Bully*** о школьных хулиганах. Автор петиции – женщина, чья дочь покончила жизнь самоубийством, не вынеся издевательств гопников из класса.


В 1987 году Робин Гуд принес успех Cinemaware.

Издательство **eGames**, специализирующееся на играх для казуалов (***Mahjongg Master***, ***Puzzle Master*** – знакомы названия?), купила студию **Cinemaware**. Сделка оценивается менее, чем в 400 тысяч долларов. Разработчик в последнее время влачил жалкое существование, не удосуживаясь даже обновлять официальный сайт. Студию, кажется, купили только ради прав на игры, созданных Cinemaware в 80-х и начале 90-х годов: ***Defender Of The Crown***, ***The King of Chicago***, ***It Came from the Desert***, ***TV Sports*** и ***Rocket Ranger***.

АРНОЛЬД, ТЫ НЕ ПРАВ!


А когда-то Арнольд был таким душевным человеком!

Арнольд Шварценеггер (Arnold Schwarzenegger) нежданно-негаданно стал для игровой индустрии врагом №1. Что натворил гадкий Терминатор, ныне занимающий пост губернатора Калифорнии? Он всего лишь подписал законопроект, составленный главным «игроборцем» Америки **Лиландом Йи** (Leland Yee). Согласно биллю 1179, с 1 января 2006 года продажа жестоких игр запрещена лицам, которые не достигли 18 лет. О жестокости должна предупреждать специальная наклейка на коробке с игрой. Ослушавшихся продавцов ждет тысячедолларовый штраф.


Лиланд Йи и его злополучный закон.

Как и следовало ожидать, компании, работающие в игровой индустрии, не пришли в восторг от решения Шварценеггера. И не важно, что сам железный Арни сделал себе имя на насилии – на экране он прикончил не одну сотню человек. Важно другое: билль 1179 плохо прописан. Кто определит, насколько жестока игра и подпадает ли она под действие закона?

В праведном гневе Ассоциации производителей и продавцов развлекательного софтвара **ESA** и **IEMA** объявили закон неконституционным. Обе организации подали в суд на Арнольда и штат Калифорнию, требуя отмены билля. «Электронные игры – это вид искусства, такой же, как кинематограф, литература и музыка» – написано в иске.

Судом Шварценеггера и Йи не напугаешь. Оба уверены в своей правоте и готовы бороться.

– Вид искусства? – удивлен Йи. *– В отличие от фильмов, где ты пассивно наблюдаешь насилие, в играх ты сам решаешь, кого ударить ножом, кого поджечь и кого убить».*


Разработчики игр теперь пугают Шварценеггером своих детей.

РАБОТЯГИ ОТСУДИЛИ КРОВНЫЕ

«РС ИГРЫ» не раз рассказывали о рабских условиях труда в крупнейшей игровой компании мира **Electronic Arts**. Боссы корпорации считали нормальной 80-часовую рабочую неделю без выходных и не платили художникам и моделлерам сверхурочные, пользуясь лазейкой в законодательстве Калифорнии. Там разрешено не компенсировать труд сверх нормы, если заработок сотрудника превышает 41 доллар в час или же он занят умственной работой. Можно сказать, что художники и моделлеры EA пострадали из-за своего интеллекта.


Глава EA Ларри Пробст даже убытки подсчитывает улыбаясь.

Когда о жадности «электроников» стало известно за стенами компании, разгорелся скандал. Несмотря на запугивание, четверо сотрудников Electronic Arts обратились в суд с коллективным иском и, при помощи когорты опытных юридических контор, добились справедливости. Им выплатят компенсацию в 15 с половиной миллионов долларов. Часть денег работяги благодушно решили направить на благотворительность, а остальное поделить. Сейчас в суд поступил новый иск против EA. Некий **Тэм Су** (Tam Su) требует свои сверхурочные...


Тэм Су разрабатывал ***NFL Street 2***, отлучаясь с рабочего места только в туалет.

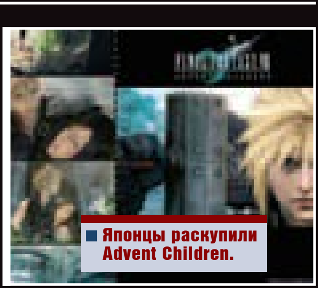


Акелла
Legion Arena
Легионы Рима
POWERED BY gamespy
Своим величием Римская Империя обязана множеству достижений, самым выдающимся из которых было создание лучшей в мире армии. Несокрушимые легионы покоряли во славу Рима целые народы, приносящие цезарям обширные богатые земли. Пришла пора и Вам примерить на себе мантию римского полководца! Вас ждут кровавые сражения на самых дальних рубежах Империи. Под Вашим началом окажутся многотысячные армии, готовые пойти на смерть по одному Вашему слову. Все, что не подвластно Риму, должно покориться! Всякий, не пожелавший преклонить колени, должен пасть! Повергните своих противников и докажите, что Вы - величайший полководец!
Особенности Игры:
Крупномасштабная сетевая стратегия: в сражениях участвуют тысячи юнитов.
Великолепная 3D графика, созданная на новом графическом движке.
Анимация персонажей с помощью технологии "motion capture".
Ежемесячные обновления, добавляющие в игру новые юниты, карты, страны и сценарии.
Международная рейтинговая система, рейтинг игроков в которой определяется рядом параметров.
© 2005 "Akella"
© 2005 "Gamespy"
© 2005 "Slitherine"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла



Bet on Soldier не спас Digital Jesters.

Мы уже писали о том, что игровая индустрия Британии находится в кризисе. Местные издатели один за другим уходят с рынка, а те, кто остались, явно не купаются в деньгах. Чтобы выжить, приходится брать кредиты. Сейчас сравнительно небольшой долг может погубить издательство **Digital Jesters**, известное нашим геймерам по шутеру ***Bet on Soldier***. Компания **Independent Magazines** подала в суд на Digital Jesters, требуя запустить процедуру банкротства, поскольку издатель не желает добром вернуть занятые деньги.



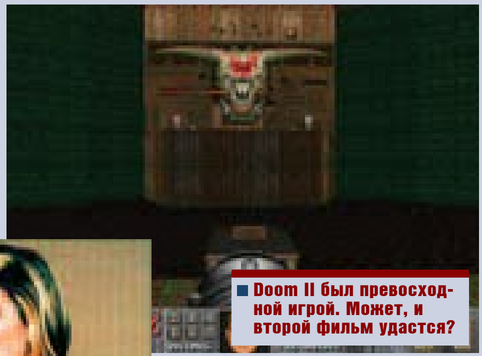
Японцы раскупили Advent Children.

Пять лет назад **Square Enix** сильно обожглась на компьютерном мультфильме **Final Fantasy: The Spirits Within**. При бюджете в 135 миллионов долларов, картина «отбила» в прокате всего 32 миллиона. Зато вторая попытка компании пробиться на рынок анимации принесла успех. **Final Fantasy VII: Advent Children**, созданный по мотивам классической ролевой игры, вышел на DVD в сентябре и за месяц разошелся 700-тысячным тиражом только в Японии. В России этот анимационный фильм будет издавать компания **MC Entertainment**.

ДУМЫ О DOOM II



Джексон не стал снимать Halo.



Doom II был превосходной игрой. Может, и второй фильм удастся?



Розамунда Пайк готова вновь сыграть сестрицу Гримм.

В то время как **Стивен Спилберг** (Steven Spielberg) делает игры для **Electronic Arts**, другой обладатель «Оскара» – **Питер Джексон** (Peter Jackson) – выслуживается перед **Microsoft**. Слухи о том, что режиссер саги «Властелин колец» будет экранизировать экшен ***Halo***, не подтвердились. Однако Джексон все-таки примет участие в главном кинопроекте Microsoft. Он и его жена **Фрэн Уолш** (Fran Walsh) стали исполнительными продюсерами блокбастера о Мастере Чифе. Съемки пройдут в Новой Зеландии, где снимает сам Джексон, а спецэффектами для фильма займется та же компания, что наводила лоск в фильме «Властелин колец».

– Я – большой фанат игры Halo, и с нетерпением жду того дня, когда она попадет на большой экран, – заявил Питер Джексон.

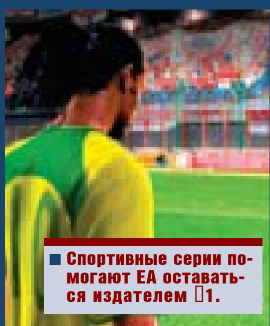
Премьера фильма, который создается компаниями **Universal Pictures** и **Twentieth Century Fox**, намечена на лето 2007 года.

А вот фантастический боевик **Doom** уже идет во всех кинотеатрах. Картина средненько стартовала в США, не заработав даже 20 миллионов долларов за премьерный уик-энд, но мировые сборы наверняка окупят затраты на производство и рекламу. Уже пошли разговоры о сиквеле. **Карл Урбан** (Karl Urban) и **Розамунда Пайк** (Rosamund Pike), сыгравшие брата и сестру Гримм в Doom, подписали контракты на вторую часть. Рестлер **Дуэйн Джонсон** (Dwayn Johnson), в миру известный, как Скала, тоже не прочь поучаствовать в **Doom II**.

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ ПОПУЛЯРНЕЕ ШУТЕРОВ

Американский журнал **Game Developer** проанализировал ситуацию в игровой индустрии и назвал лучшую двадцатку издательств. Учитывались доход компаний, количество и качество выпущенных ими игр (на основе суммарных рейтингов игровых изданий) и оценки разработчиков. В целом, чарт выглядит так:

1. **Electronic Arts**
2. **Activision**
3. **Microsoft Game Studios**
4. **Nintendo**
5. **Sony Computer Entertainment**
6. **Ubisoft**
7. **Konami**
8. **THQ**
9. **Sega Sammy**
10. **Take-Two Interactive**
11. **Namco**
12. **Vivendi Universal Games**
13. **Atari**
14. **SCi/Eidos**
15. **Capcom**
16. **Square Enix**
17. **Bandai**
18. **Codemasters**
19. **Midway**
20. **Lucas Arts**



Спортивные серии помогают EA оставаться издателем №1.



Гонки продаются лучше RPG и шутеров.

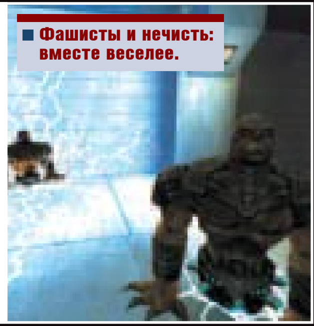
Как не прискорбно, российские издательства пока не доросли до премьер-лиги.

Также Game Developer при помощи компании **The NPD Group** разобрался с популярностью игровых жанров. За первые полгода 2005 года на всех платформах наибольшим успехом пользовались экшены. Они принесли издателям 852 миллиона долларов. Спортивные игры, занявшие второе место, заработали почти вдвое меньше экшенов. Третье место досталось гоночным играм. Ну а замыкают пятерку лучших RPG и шутеры.

И еще одна хорошая новость! Этот материал в полном объеме (как и многие другие, не менее интерестные) ты теперь сможешь прочесть на русском языке – очень скоро издательство **(game)land** начнет издавать журнал с многообещающим названием **Game Developer Россия.** Заинтригован? Подробности ищи на **www.gamedeveloper.ru**.


ЖЮЛЬ ВЕРН
ПУТЕШЕСТВИЕ
JOURNEY TO
НА
THE MOON
ЛУНУ
THE ADVENTURE COMPANY
KHEOPS

Текст: Иван Гусев



Фашисты и нечисть: вместе веселее.

Когда компании **id Software** и **Activision** объявили о том, что сиквел шутера ***Castle Wolfenstein*** выйдет на приставке Xbox 360, персональщики объявили траур. К счастью, игроделы вовремя одумались и специальным пресс-релизом внесли уточнение: версии для PC быть! Концепция игры, разрабатываемой **Raven Software**, не изменилась: нацисты продолжают искать помощи у сверхъестественных сил. За мультиплеер в новой части Castle Wolfenstein отвечает **Nerve Software**, запомнившаяся нам по многопользовательскому режиму ***Return to Castle Wolfenstein***.



King's Quest 9 умер, не родившись.

Квесты вымирают, как мамонты. Казалось бы, надо беречь жанр и поддерживать тех, кто пытается продлить его жизнь, но, увы, игровые издательства не меценаты. Недавно **Vivendi Universal Games** потребовала, чтобы студия **Phoenix Online Studios** прекратила разработку адвенчуры ***King's Quest 9: Every Cloak Has a Silver Lining***. Команда фэнов хотела дать знаменитой саге ***King's Quest*** некую логическую развязку, однако правообладатель пригрозил судом. Не помогло и обещание распространять игру бесплатно. Проект, над которым трудились несколько лет, закрыт.

К SCI ПРИЦЕНИВАЮТСЯ

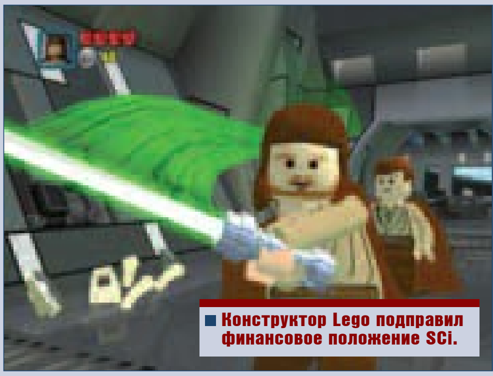


Ливингстон не торопится на пенсию.

Когда британская компания **SCi Entertainment** купила издательство **Eidos Interactive**, скептики посмеялись: мышь проглотила слона! Они не сомневались, SCi урвала слишком большой кусок, чтобы его проглотить. Назло пессимистам, дела SCi идут в гору. Да, за девять месяцев финансового года издательство потеряло 24.7 миллиона долларов, однако эта сумма на 3 миллиона ниже запланированной. Игры Eidos исправно приносят доход. Благодаря ***Championship Manager 5*** и ***Lego Star Wars*** SCi заработала 3 миллиона долларов всего за 7 недель. С января 2006 года компания должна выйти из минуса (помогут сокращение штата и закрытие австралийского и японского офисов Eidos) и начать получать прибыль.

В компанию пришел **Ян Ливингстон** (Ian Livingstone), бывший председатель совета директоров Eidos. Боссы SCi уволили его в мае, сразу после покупки «дома Лары Крофт». Однако спустя полгода, Ливингстону предложили пост «главного по закупкам». Теперь гейм-легенда, сооснователь Games Workshop и один из создателей вселенной **Warhammer**, ищет для SCi перспективные игровые проекты.

И главная новость – на десерт. Вполне возможно, что в ближайшем будущем SCi... будет куплена. Компанией, не потонувшей с таким камнем на шее, как Eidos, заинтересовались «акулы рынка», американские издатели **Midway** и **Electronic Arts**. Переговоры уже начались. Как только об этом стало известно, акции SCi за день выросли в цене на треть, и сейчас компания стоит больше 800 миллионов долларов.

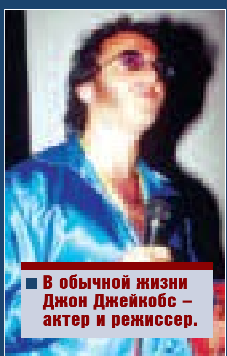


Конструктор Lego подправил финансовое положение SCi.



Может так случиться, что издавать Tomb Raider: Legend будет Midway.

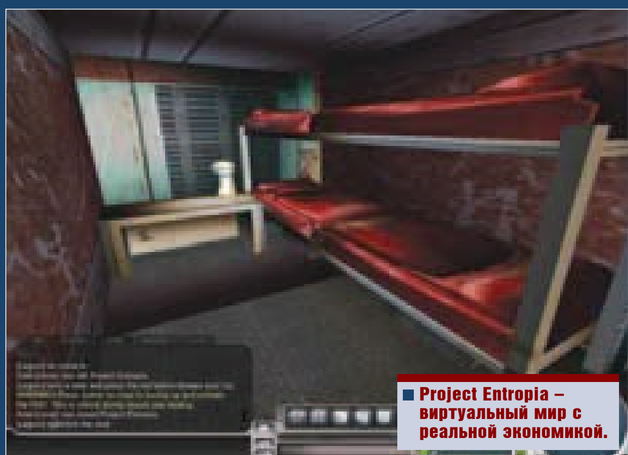
КУПИ ТО, ЧЕГО НЕТ



В обычной жизни Джон Джейкобс – актер и режиссер.

Наши поздравления **Джону Джейкобсу** (Jon Jacobs). Он вписал свое имя в историю, купив за 100 тысяч долларов... то, чего нет. Что ж, одни чудаки платят за участки на Марсе, а другие обзаводятся собственностью в киберпространстве. На интернет-аукционе, организованном шведской компанией **MindArk**, Джейкобс приобрел космический курорт, располагающийся во вселенной онлайнового многопользовательского проекта ***Project Entropia***. Предыдущий рекорд «Самая большая сумма, уплаченная за киберсобственность» был установлен в прошлом году – австралийский игрок уплатил 26500 долларов за «остров сокровищ» в той же «Энтропии».

Джейкобс надеется «отбить» деньги. На принадлежащем ему курорте располагается гостиничный комплекс на 1000 мест, супермаркет, стадион, 10 биодомов для охоты и даже ночной клуб. Джейкобс намерен разместить рекламу в гостинице и на биллбордах, а в ночном клубе будут «выступать» настоящие диджеи. Поскольку в Project Entropia надо платить за все, кроме клиента игры, Джейкобс уверен: он сорвал большой куш.



Project Entropia – виртуальный мир с реальной экономикой.





Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружавшего их, огромного и опасного мира. Спасшийся, от когтей разъяреной львицы под каменными сводами пещеры, молодой охотник Арок обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о странном путнике по имени Клем, который останавливался в племени Арока многие зимы тому назад. Греясь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.

Особенности игры:

- От создателей нашумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна;
- Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры;
- Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры;
- На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн;



Замуровали, демоны!

Тема уличных гонок все больше и больше привлекает разработчиков и издателей компьютерных игр. Вот и темой этого номера стала ***Need for Speed: Most Wanted***. Эффектные тачки, красивые девчонки, скорость, драйв – все это ты наверняка не раз видел на экране монитора, но не факт, что сталкивался со стритрэйсингом в реальной жизни. Тем не менее, у тебя есть шанс приобщиться уличным гонкам.

Дружественный нам тюнинг-журнал – **streetracingmag.ru** – собрал 28 октября тусовку **Crazy Night**, посвященную закрытию летнего гоночного сезона. На мероприятии представляли кучу классных тачек, многие из которые лицензируются и для игр: например, крутые Eclipse в обвесе (***Need for Speed: Underground***) или чумовой Civic на пневмоподвеске (***Juiced***). Проводились соревнования по дрифтингу («управляемый занос»), только по-русски – то бишь по обледенелому асфальту. Кроме того, организаторы устроили несколько забавных конкурсов: кто быстрее протолкает машину на 1/40 мили, сколько людей влезет в «девятку» (набилось, кстати, аж 15 человек) и т.д. Ты тоже можешь посетить подобное мероприятие: подобные акции будут устраиваться и в дальнейшем. Не забывай следить за анонсами на **www.streetracingmag.ru**.



Такой Civic есть и в Juiced.

ИГРЫ СПАСУТ ИНДУСТРИЮ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Геймер – это звучит гордо. Сегодня уже никто не посмотрит на тебя, как на придурка, если ты скажешь, что провел выходные за любимой MMORPG, а релиза некоторых игр ждут с большим нетерпением, чем, скажем, премьеры нового фильма о Гарри Поттере.

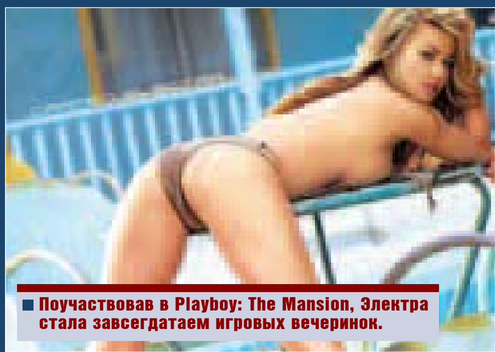
По данным уважаемой фирмы-консультанта **Pricewaterhouse Coopers**, к 2009 году доходы индустрии развлечений в целом вырастут на 7.3 процента и составят 1.9 триллиона долларов. Но, если говорить конкретно по игровой индустрии, ее ожидает рост на 16.5 процентов, а прибыль увеличится до 55 миллиардов долларов. Больше всего денег принесут азиаты, но и европейцы не намного отстали.

О том, что электронные игры пробились в мейнстрим, говорит и помпезность церемонии вручения наград **Spike TV Video Game Awards**, которую ежегодно проводит телеканал для мужчин Spike TV. Среди гостей были замечены знойная женщина **Кармен Электра** (Carmen Electra), **Вин Дизель** (Vin Diesel), **Оззи Осборн** (Ozzy Osbourne) и **Red Hot Chili Peppers**. Вел шоу звезда «Криминального чтива» **Сэмюель Джексон** (Samuel L. Jackson). Джексон, кстати, не понаслышке знаком с игровой индустрией. В прошлом году он получил награду Spike TV как «лучший игровой актер» (за роль в ***Grand Theft Auto: San Andreas***).



King Kong атакует геймеров. Те только рады...

Наибольшее количество номинаций Spike TV Video Game Awards получили ***World of Warcraft***, ***Peter Jackson's King Kong***, ***Call of Duty 2***, ***F.E.A.R.*** и консольный экшен ***50 Cent: Bulletproof***. Подробнее о победителях – в следующем номере.



Поучаствовав в Playboy: The Mansion, Электра стала завсегдатаем игровых вечеринок.



Call of Duty 2 претендует на звание «Шутер года».

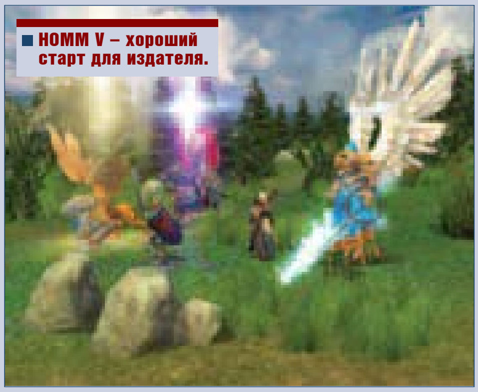
«НИВАЛ» СТАЛ ИЗДАТЕЛЕМ



Так мы и не узнаем, в чем предназначение «Предназначения».

Российская игровая индустрия отличается от западной разве что размерами. В то время как в **Midway** раздумывают, стоит ли приобретать британское издательство **SCi En-tertainment** или лучше поберечь 800 миллионов долларов, отечественная компания **Step Creative Group** покупает начинающую студию **Destiny Games** из подмосковного Королева. Сумма сделки, как водится, не разглашается. Destiny Games, вероятно, не последнее приобретение Step Creative Group – компания намерена бороться с кадровым голодом, «поедая» молодые команды. Ролевая игра ***«Предназначение. Судьбы Живущих»***, над которой трудились королевские игроделы, заморожена.

Компания **Nival Interactive**, которую никак нельзя назвать молодым разработчиком, решила сменить статус на более солидный. «Нивал» становится издателем. Отныне компания будет самостоятельно распространять свои игры на территории России, СНГ и Прибалтики. Первым проектом «Нивала» в новом качестве станет адд-он ***«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале»***. Ну а в начале 2006 года компания «шарахнет» 100-процентным хитом ***Heroes of Might and Magic V***.



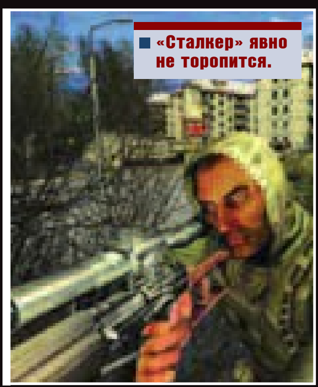
HOMM V – хороший старт для издателя.


Акелла
MOCKBA TO BERLIN
ВТОРАЯ МИРОВАЯ
ДОРОГА НА БЕРЛИН
Ранним утром 22 июня 1941 года фашистские войска вторглись на территорию Советского Союза и начали быстро продвигаться вглубь страны. Лишь благодаря героическим усилиям и ценой огромных потерь нашему народу удалось одержать победу в этой войне. Теперь мы предлагаем совершить этот подвиг Вам!
Остановите немецкую армию, освободите захваченные неприятелем города и нанесите ответный удар! Примите непосредственное участие в наиболее значимых сражениях Великой Отечественной войны. Изобретайте эффективные стратегии и грамотно избирайте тактику боя, чтобы неизменно оказываться победителем. Войдите в Берлин и установите на рейхстаге красное Знамя Победы. Исход войны - в ваших руках!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
Реалистичные модели техники времен Второй Мировой войны;
Красивая трехмерная графика;
Три кампании, 20 одиночных миссий, созданных на основе известных сражений Великой Отечественной войны;
Возможность игры как за СССР, так и за Германию.
POWERED BY gamespy
Monte Cristo
© 2005 "Akella"
© 2005 "GameSpy", © 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Akella
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД



Dynasty Warriors – теперь и на PC.

Японская компания **Koei** подалась в Канаду. Издатель и разработчик, известный на Западе лишь по экшен-серии ***Dynasty Warriors***, открыл девелоперскую студию в Торонто. Студия, штат которой в ближайшие годы достигнет 200 человек, займется проектами, нацеленными на западную аудиторию. Что характерно, Канада незаметно для всех превратилась чуть ли не в мировой центр по разработке игр. Здесь располагаются **Ubisoft Montreal**, **BioWare**, **Relic Entertainment**, **Rockstar Vancouver**, **Digital Extremes** и ванкуверский филиал **Electronic Arts**.



«Сталкер» явно не торопится.

Издательство **THQ** представило финансовую отчетность за квартал, закончившийся 30 сентября. Компания потеряла 1.4 миллиона долларов, однако убытки куда ниже, чем за тот же период прошлого года (6.4 миллиона). Сейчас THQ участвует в разработке 13 игр и надеется с их помощью вновь обрести рентабельность. Огорчает одно: президент компании **Брайан Феррелл** (Brian Farrell) объявил, что THQ издаст шутер ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** во второй половине 2007 фискального года, то есть не раньше следующего октября. Он это всерьез?!

ПОЧТАЛЬОН ВСЕГДА ЗВОНИТ ДВАЖДЫ

Давно пора открывать отдельную рубрику для новостей об экспансии игр в кинематограф – больно уж много их набирается ежемесячно. Из одной только этой заметки ты узнаешь о том, что **Уве Болл** (Uwe Boll) go postal, лысый убийца обзавелся сценаристом, а ***Condemned: Criminal Origins*** получит фильм «в поддержку».

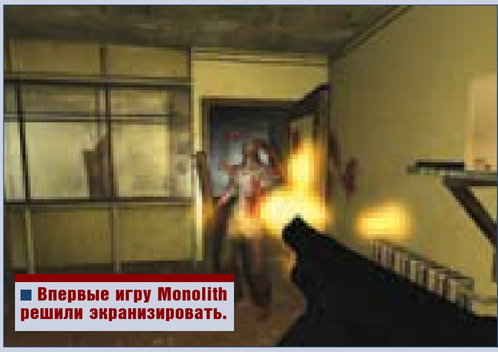


Вин Дизель немного толстоват для агента 47.

Итак, мы дождались официального объявления: в 2007 году смотрите во всех кинотеатрах сатирическую драму ***Postal*** по мотивам одноименной игры **Running with Scissors**. Продюсирует и режиссирует трэш-шедевр злобный немец Уве Болл. Исполнительный директор RWS **Винс Дези** (Vince Desi) назвал режиссера «Дома мертвецов» и «Одного в темноте» «идеальным режиссером для Postal». Что ж, похоже, братья по оружию нашли друг друга.

Киностудия **20th Century Fox** поручила **Скипу Вудсу** (Skip Woods) сочинять сценарий для боевика о киллере из пробирки. Восемь лет назад Вудс снял неплохой фильм «Четверг» (у нас его переименовали в «Кровавый четверг»), а позже написал сценарий экшена «Пароль «Рыба-меч». Ходят слухи, что Вудс станет и режиссером ***Hitman***. Роль 47-го уже давно застолбил для себя **Вин Дизель** (Vin Diesel).

Тем временем, компания **Warner Brothers** дала зеленый свет фильму Species X, сюжет которого почти идентичен триллеру от первого лица Condemned: Criminal Origins. Игру о полицейском из другого мира разрабатывает именитая студия **Monolith Productions**, принадлежащая «братцам Уорнерам». Предполагается, что фильм угодит в кинотеатры аккурат к релизу сиквела Condemned.



Впервые игру Monolith решили экранизировать.



Интересно, как Postal 2 будет выглядеть на большом экране?

ИГРЫ И НАСИЛИЕ: ГДЕ СВЯЗЬ?



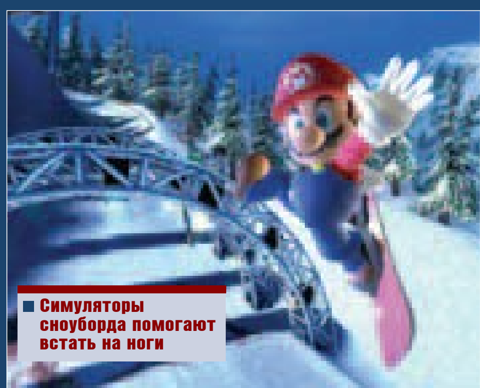
Наверное, Форд просто всегда проигрывает в C-S...

Палата представителей Сената США рассматривает документ, предусматривающий создание специального фонда для изучения воздействия игр, телевидения, музыки и фильмов на неокрепшие детские умы.

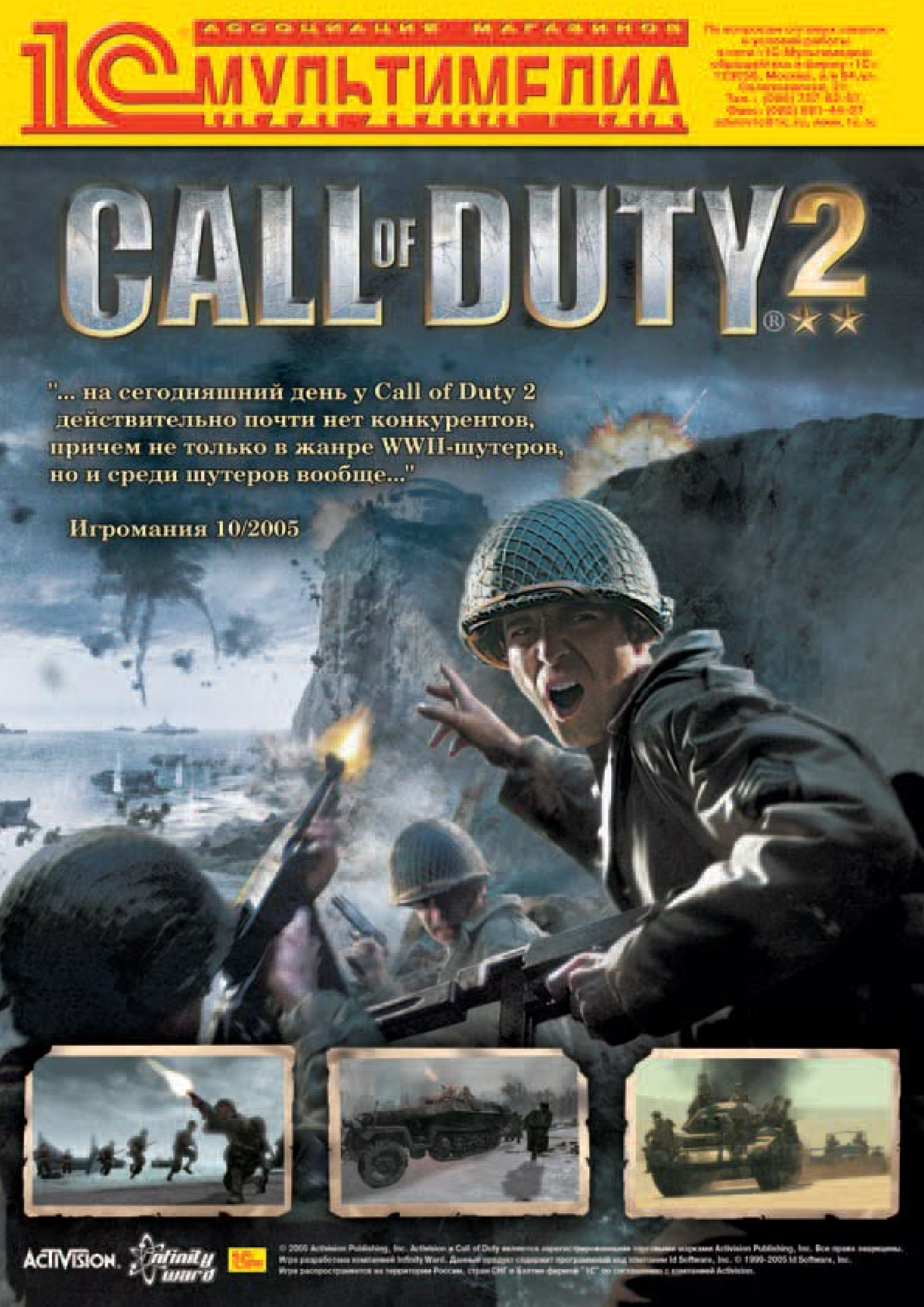
– Этот фонд поможет нам понять, как сцены насилия и эротики влияют на формирование личности, – уверяет сенатор **Гарольд Форд** (Harold Ford).

Когда нападают, нужно защищаться – такой принцип исповедует **Entertainment Software Association**. Организация представила несколько научных исследований, в которых утверждается: игры, в том числе и MMORPG, не оказывают негативного психологического воздействия и не пробуждают в людях агрессию. Наоборот, игры помогают. Так, симуляторы сноубординга помогают пациентам с переломами ног быстрее начать ходить.

Тем временем во Флориде собираются принять антиигровой закон, подобный тому, что подписал «железный Арни». Сенатор **Алекс Диаз де ла Портилла** (Alex Diaz de la Portilla), подготовивший флоридский билль, в 2000 году был обвинен в 311 нарушениях закона и оштрафован на 300 тысяч долларов...



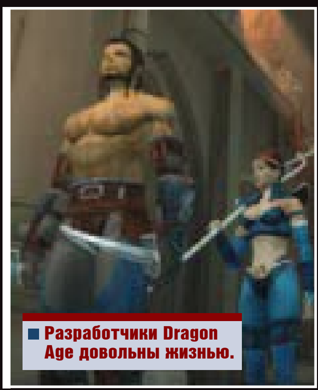
Симуляторы сноуборда помогают встать на ноги


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
CALL OF DUTY 2
"... на сегодняшний день у Call of Duty 2
действительно почти нет конкурентов,
причем не только в жанре WWII-шутеров,
но и среди шутеров вообще..."
Игромания 10/2005
ACTIVISION
infinity ward



У Microsoft есть свой зоопарк.

Microsoft не тратит зря ни доллара. Этой компании удается превратить в рекламу даже пожертвование на благотворительность. Так, игровое подразделение Microsoft недавно перечислило 25 тысяч долларов в **Мировой Фонд Дикой Природы** (World Wildlife Fund – WWF). Акцию приурочили к выходу адд-она ***Zoo Tycoon 2: Endangered Species***. В благодарность WWF расхваливает симулятор зоопарка на своем сайте и рекомендует всем подписчикам новостной рассылки купить игру Microsoft. Тебя волнует судьба галапагосских черепах? Беги за Zoo Tycoon 2!



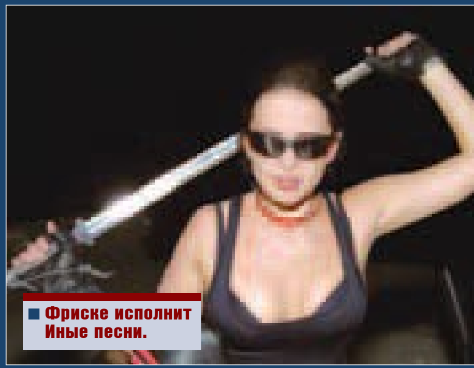
Разработчики Dragon Age довольны жизнью.

Компания **BioWare** вновь угодила в рейтинг «100 лучших работодателей Канады», ежегодно публикуемый агентством **Mediacorp Canada**. Список составлен по результатам опроса 50 тысяч человек. Учитывались такие факторы, как успешность компании, условия работы и перспективы роста сотрудников. Мастеров ролевого жанра, занятых сейчас проектами ***Mass Effect*** и ***Dragon Age***, похвалили и за активную благотворительную деятельность. Компания недавно провела благотворительный обед и за час собрала 500 тысяч долларов для детского госпиталя.

ВСТРЕЧАЕМСЯ В СУМРАКЕ!

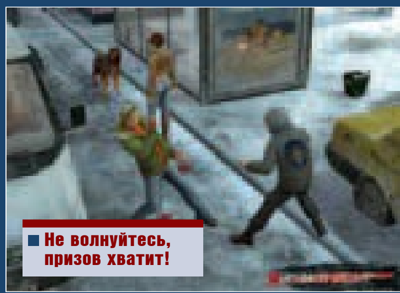


Нечто подобное развернется в «Ролл Холле».



Фриске исполнит Иные песни.

26 ноября в только что реконструированном развлекательном центре **«Ролл Холл»** состоится мега-party, посвященная игре ***«Ночной дозор»***. Впервые издательский дом **(game)land** проводит тематический «День читателя» такого масштаба. Помогли друзья – компании **Nival** и **«Новый диск»**, создавшие игру «Ночной дозор». Генеральным спонсором выступает **Gigabyte Technology**.



Не волнуйтесь, призов хватит!

В этот вечер гости попадут либо в стан Светлых, либо Темных сил, и примут участие в битве за призы. Производители стильной одежды **Termit** и студия **Мульт.ру** готовят мультфильм, посвященный «Ночному дозору». Пока же на сайте **www.termitstyle.ru** можно посмотреть другие мульты от создателя Масяни **Олега Куваева**.

На вечеринке тебе выпадет шанс получить кучу подарков от Gigabyte, пополнить гардероб модной одеждой Termit и выиграть классные наушники от **Beyerdynamic**. Компания Depo Computers разыграет мощный игровой компьютер, конфигурацию которого сейчас выбирают на сайте **www.depo.ru**.

Но не одними подарками мы удивим вас в этот вечер! Компании Nival и «Новый диск» поведают об интересных случаях, произошедших во время создания игры «Ночной дозор», которая уже несколько месяцев держится на вершине чартов продаж в России. Почетным гостем праздника станет автор книг о Дозорах **Сергей Лукьяненко**. Завершится вечеринка дискотекой и выступлением **Жанны Фриске**, сыгравшей роль вампирши в фильме «Ночной дозор».

Попасть на party можно двумя способами – вырежи купон из прошлого номера **«PC ИГРЫ»** и приди с ним в «Ролл Холл» (с 22 до 24 часов) или же просто купи билет.

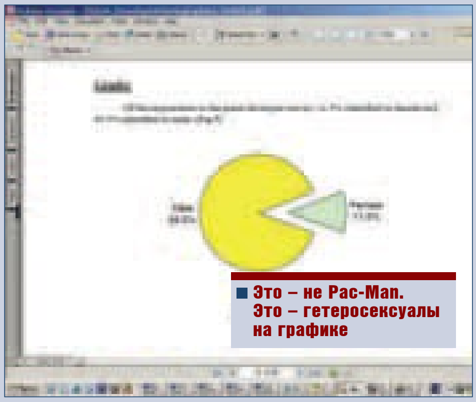
ПОРТРЕТ РАЗРАБОТЧИКА

Ты никогда не задумывался, кто делает игры? Мы имеем в виду не продюсеров и гейм-гуру, представляющих проекты своих компаний на E3, а рядовых работников. Какие они? Этим же вопросом задалась **Международная Ассоциация Игровых Разработчиков** (International Game Developers Association – IGDA). Организация провела широкое демографическое исследование. На вопросы IGDA ответили 6500 разработчиков из США, Канады, Австралии и Великобритании.



Питер Молине (Peter Molyneux) и близко не похож на «среднего» разработчика....

Если доверять результатам исследования, то «средний» разработчик – белый гетеросексуальный мужчина 31 года от роду, с высшим образованием, занимающийся программированием или дизайном и получающий за свою работу примерно 57 тысяч долларов в год.



Это – не Pac-Man. Это – гетеросексуалы на графике

Темнокожих среди разработчиков всего 2 процента, латиносов – 2.5, а азиатов – 7.5. Лишь 11.5 процентов разработчиков – женщины. Не удивительно, что слабый пол чурается игр, чем повергает в депрессию боссов издательств.

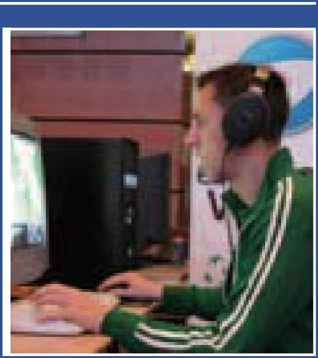
Пикантная подробность: среди игроделов 2.7 процента геев и лесбиянок и 2.7 процента бисексуалов.

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко



X4TEAM БЕЗ DANTIKA

Второй по силе и известности CS-клан России, **x4team**, остался без своего ключевого игрока **Dant1k**, неожиданно перешедшего под знамена **Arctica**. Непосредственный «виновник торжества» не скрывает, что его решение связано с более выгодным предложением от некогда главных конкурентов. Его теперь уже бывшие партнеры по команде (**NooK, 400kg, KALbI4 и Toyot1k**) не торопятся с поиском пятого бойца, хотя уже сейчас многие говорят о вероятном возвращении завязавшего с тренировками прежнего капитана **Rado**.



SK.INSOMNIA НЕ ДОЕХАЛ

Болгарин **SK.Insomnia**, выигравший чемпионат мира **WCG 2002** по ***Warcraft III***, попал в автокатастрофу. Геймер собирался на очередной турнир – **BlizzCon**, который проходил в Анахайме (США). По дороге в аэропорт в такси, в котором ехал геймер, врезалась другая машина – пьяный водитель пытался проскочить на красный свет. Удар пришелся в борт машины, и Insomnia оказался в больнице с травмой ноги и несколькими ушибами. Сколько времени уйдет на выздоровление – пока неизвестно, но главное, что целы руки киберспортсмена.

LEXER ПО-ИТАЛЬЯНСКИ



LeXeR наблюдает за действиями итальянца Stermy.



Fatal1ty перед финальным боем.



Vo0 выиграл свой пятый этап CPL World Tour.

LeXeR из Санкт-Петербурга, пожалуй, единственный российский киберспортсмен, который активно тренируется в ***Painkiller***, принял участие в миланских состязаниях **CPL World Tour** по шутеру от студии **People Can Fly**. Правда, его выступление нельзя назвать успешным. Две победы, два поражения и итоговое место далеко за пределами первой десятки – скорее всего талантливый питерец способен на большее. Впрочем, неудача не сильно огорчила Лексера – ведь у него есть путевка на Большой Финал, который пройдет 20-21 ноября в Нью-Йорке. В США дуэлянт получит шанс выиграть 150 тысяч долларов, а общий призовой фонд мероприятия составит полмиллиона вечнозеленых.

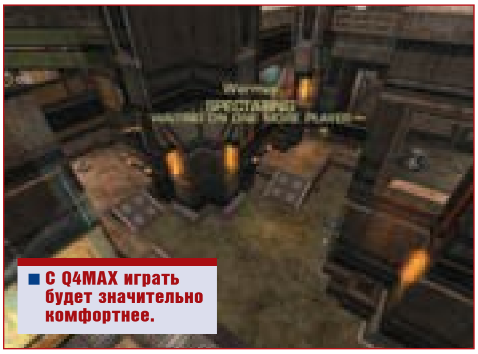
Итальянский чемпионат, как и предыдущие пять этапов, «зарулил» голландец **Vo0**, встретившийся в решающем матче со знаменитым **Fatal1ty**. Последний пробивался через сетку лузеров и поэтому должен был одолеть оппонента четыре раза подряд. Несмотря на огромный турнирный опыт выхода из, казалось бы, безнадежных ситуаций, на этот раз американцу не удалось занять первое место.

Все этапы CPL World Tour:

- Турция (**Vo0**, **ZyZ**, **Stermy**, **Fatal1ty**);
- Испания (**Stelam**, **Ztrider**, **LeXeR**, **ForresT**);
- Бразилия (**Gellehsak**, **Booms**, **Daler**, **Wombat**);
- Швеция (**Zaccubus**, **Deatz**, **Aim**, **Radical**);
- США (**Worre**, **Dj**, **Zen**, **Vicious**);
- Англия (**Rat**, **CLains**, **Beam**);
- Сингапур (**RocketBoy**, **GaRpY**, **SIGUMA**);
- Италия (**Potts**, **Maddog**, **ZoD**).

В скобках указаны геймеры, выигрывавшие квоту на Большой Финал. Участники, завоевавшие заветную путевку, автоматически не учитывались на последующих турнирах.

QUAKE 4 МОДИФИЦИРУЕТСЯ



С Q4MAX играть будет значительно комфортнее.

Едва состоялся релиз долгожданного шутера ***Quake 4***, как почти сразу же появилась первая модификация, заточенная специально для проведения соревнований. Мод под названием ***Q4MAX*** (ищи на диске к журналу) содержит модели бойцов, расширенные опции, интерфейс арсенала (weapon hud), возможность настраивать через главное меню угол обзора (fov), а также внедряет в геймплей дополнительный вид брони – зеленый. Кроме того, значительно облегчен пользовательский запуск сервера.

У четвертой части Кваки есть все шансы стать ключевой турнирной дисциплиной в ближайшем будущем – разработчиками из **Raven Software** удалось создать сбалансированный и динамичный геймплей. На данный момент американская организация **CPL** сообщила, что следующий **World Tour 2006** пройдет под эгидой Quake 4. Представители **World Cyber Games** запустили на официальном сайте голосование на выбор номинаций для следующего года, и новинка идет в первых рядах. Ну и, наконец, организаторы российского **Кубка ASUS** уже анонсировали чемпионат по Q4, который состоится в конце ноября.



Хочешь?

- надрать коллег в Counter-Strike или Quake 3?
- попасть на зарубежный турнир?
- замутить собственный чемпионат?
- выиграть навороченный автомобиль?
- стать крутым киберспортсменом?

1-й номер 12 октября цена 100р.

ЧИТАЙ ЖУРНАЛ PRO ГЕЙМЕРОВ



Спрашивайте в компьютерных клубах Москвы, Питера (МЕ) и Киева (C-Club)

В первом номере:

На страницах:

- эксклюзивный репортаж с чемпионата России WCG 2005
- скандальная рубрика «Папарацци»
- как на 300 баксов съездить на турнир за бугор
- интервью Cooller, [orky]Flash, Virtus.Pro-Hooch, Easy[meg] и Devil

На DVD:

- видеоуроки игры в Warcraft III, Quake III и Counter-Strike
- лучшие мувики с фрагами и VODы StarCraft: Broodwar
- полная коллекция демок с WCG Россия 2005
- конфиги, необходимые для игры, карты, патчи и моды

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ 2005 ГОДА

18 – 24 сентября

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. Battlefield 2	**Electronic Arts**
04. Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault	**THQ**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. Fable: The Lost Chapters	**Microsoft**
07. Guild Wars	**NCsoft**
08. Nancy Drew: Secret of the Old Clock	**Her Interactive**
09. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
10. Dungeon Siege 2	**Microsoft**

25 сентября – 1 октября

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
02. Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault	**THQ**
03. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
04. Battlefield 2	**Electronic Arts**
05. Fable: The Lost Chapters	**Microsoft**
06. The Sims 2	**Electronic Arts**
07. Rome: Total War – Barbarian Invasion	**SEGA**
08. Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon	**Her Interactive**
09. Guild Wars	**NCsoft**
10. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**

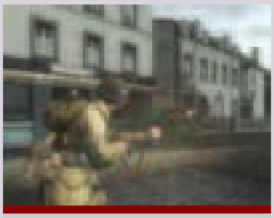
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ОКТЯБРЬ 2005 ГОДА

9 – 15 октября

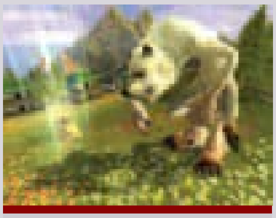
Название игры	Издатель
01. Black & White 2	**Electronic Arts**
02. Rome: Total War – Barbarian Invasion	**SEGA**
03. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
04. Brothers in Arms: Earned in Blood	**Ubisoft**
05. FIFA Manager 06	**Electronic Arts**
06. Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault	**THQ**
07. Rome: Total War	**Activision**
08. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
09. Tiger Woods PGA Tour 06	**Electronic Arts**
10. The Sims 2	**Electronic Arts**

16 – 22 октября

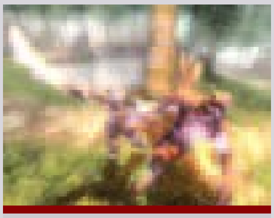
Название игры	Издатель
01. Football Manager 2006	**SEGA**
02. F.E.A.R.	**Vivendi Universal Games**
03. Quake 4	**Activision**
04. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
05. Black & White 2	**Electronic Arts**
06. Rome: Total War – Barbarian Invasion	**SEGA**
07. Brothers in Arms: Earned in Blood	**Ubisoft**
08. UFO: Aftershock	**Cenega**
09. Rome: Total War	**Activision**
10. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**



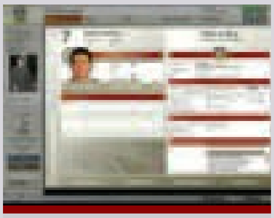
Brothers in Arms Earned in Blood



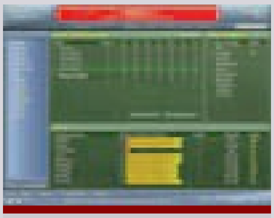
Black & White 2



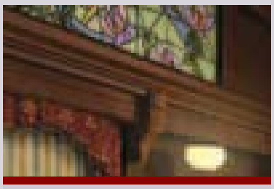
Fable The Lost Chapters



FIFA Manager 06



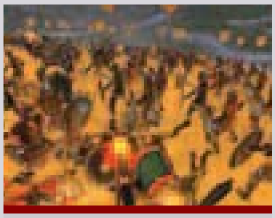
Football Manager 2006



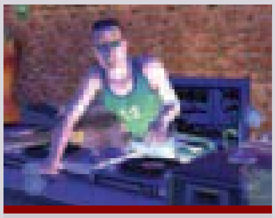
Nancy Drew Last Train to Blue Moon Canyon



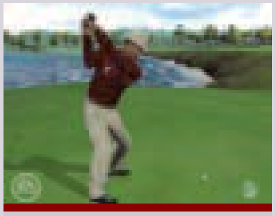
Quake 4



Rome Total War – Barbarian Invasion



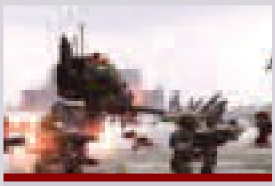
The Sims 2 Nightlife



Tiger Woods PGA Tour 06



UFO Aftershock



Warhammer 40000 Dawn of War – Winter Assault

Чем ближе конец года, тем больше хитов выдают игровые издательства. Оно и понятно – западные люди начинают готовиться к Рождеству чуть ли не за два месяца до праздника. Компьютерная игра считается хорошим подарком, как для ребенка, так и для взрослого, а потому спрос на электронные блокбастеры резко возрастает. Слышишь?

*– Мне **F.E.A.R.** для дедушки!*

*– А мне **Quake 4** для сына-двоечника.*

– Доча квест просит про Нэнси Дрю. Есть в наличии?

Это кричат покупатели. Им вторят продавцы:

– Еще футбольных менеджеров! Как нет? Посмотрите на складе!

*– Кто убрал на дальние полки адд-оны к **Rome: Total War** и **Warhammer 40000: Dawn of War**?! Уволить негодяя! Ты бы еще **Black & White 2** под прилавок спрятал...*

– Кошмар! «Симсы» кончаются! – паникует новенькая продавщица.

Не волнуйся, милая. «Симсы» никогда не кончатся. «Симсы» – это навсегда.

Если же говорить серьезно, то падение интереса к компьютерным играм, о котором так много говорили эксперты пару лет назад, так и не наступило. Все вышло наоборот – прибыль от Games for Windows (понятие, введенное **Microsoft**) в последнее время неуклонно растет. Консоли, конечно, приносят больше, но по крайне мере, стихли разговоры о том, что приставки «задавят» PC игры.

Коротко о чартах. Хорошо раскупаются шутеры, RTS и спортивные игры. А вот ***World of Warcraft*** и ***Guild Wars***, похоже, скоро исчезнут из рейтингов. Но ненадолго – как только выйдут первые адд-оны к популярным MMORPG, у магазинов вновь выстроятся очереди. Эти игры купят и под Рождество, и в феврале, и накануне Апокалипсиса...

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

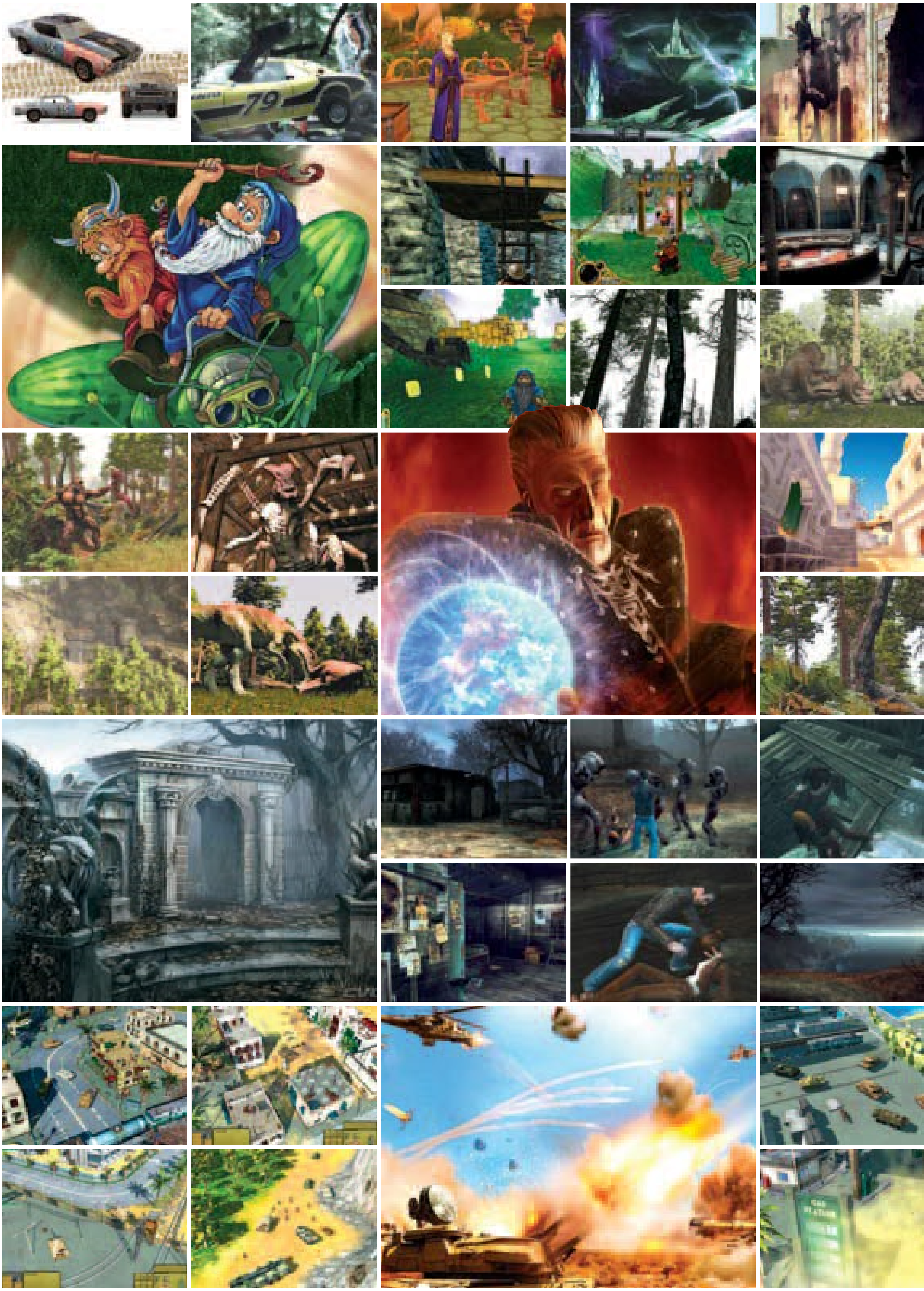
Декабрь 2005 – февраль 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
AlterLife	RPG	01 декабря 2005
Battlefield 2: Special Forces	Shooter	IV квартал 2005
Battleground Europe: World War II Online	Action	Февраль 2006
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	Февраль 2006
City of the Dead	Shooter	I квартал 2006
Commandos Strike Force	Shooter	Январь 2006
Crazy Frog Racer	Racing	02 декабря 2005
Crime Life: Gang Wars	Action	29 ноября 2005
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strategy	I квартал 2006
Dynasty Warriors 4 Hyper	Action	09 декабря 2005
El Matador	Shooter	I квартал 2006
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strategy	Февраль 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Shooter	Январь 2006
Ghost Wars	Strategy	I квартал 2006
Half-Life 2: Aftermath	Shooter	Ноябрь 2005
Harry Potter and the Goblet of Fire	Action	25 ноября 2005
Heart of Empire: Rome	Strategy	10 февраля 2006
Heavyweight Thunder	Sports	Январь 2006
Heroes of Might and Magic V	Strategy	I квартал 2006
Hitman: Blood Money	Action	Январь 2006
IHRA Drag Racing – Sportsman Edition	Racing	IV квартал 2005
Jaws Unleashed	Action	Январь 2006
Just Cause	Action	Январь 2006
King's Quest Compilation	Adventure	Январь 2006
Knights of the Temple 2	Action	14 декабря 2005
Left Behind: Eternal Forces	Strategy	25 декабря 2005
Leisure Suit Larry Compilation	Adventure	Январь 2006
L.A. Rush	Racing	12 декабря 2005
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action	IV квартал 2005
Need For Speed: Most Wanted	Racing	25 ноября 2005
Neverend	RPG	IV квартал 2005
Paradise	Adventure	Февраль 2006
ParaWorld	Strategy	I квартал 2006
Peter Jackson's King Kong	Action	01 декабря 2005
Playboy: The Mansion – Private Party	Simulation	01 декабря 2005
Police Quest Compilation	Adventure	Январь 2006
Prince of Persia: Kindred Blades	Action	Декабрь 2005
Rise & Fall: Civilizations at War	Strategy	I квартал 2006
Scarface: The World is Yours	Action	I квартал 2006
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	I квартал 2006
Silent Hunter 4	Simulation	I квартал 2006
Space Quest Compilation	Adventure	Январь 2006
Stargate SG-1: The Alliance	Shooter	Февраль 2006
Star Wars: Empire at War	Strategy	Февраль 2006
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	Action	Февраль 2006
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Action	I квартал 2006
Super League Rugby League 2	Sports	08 декабря 2006
SUN: Soul of the Ultimate Nation	MMORPG	I квартал 2006
Tabula Rasa	MMORPG	15 февраля 2006
Tanita: Plasticine Dream	Adventure	Февраль 2006
The Apprentice	Adventure	Февраль 2006
The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch,and the Wardrobe	Action	25 ноября 2005
The Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	21 ноября 2005
The Godfather	Action	I квартал 2006
The Matrix: Path of Neo	Action	IV квартал 2005
The Sims 2: Open For Business	Simulation	I квартал 2006
TOCA Race Driver 3	Racing	Февраль 2006
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Shooter	Февраль 2006
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Shooter	I квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell 4	Action	I квартал 2006
Tony Hawk's American Wasteland	Sports	Декабрь 2005
Tycoon City: New York	Simulation	IV квартал 2005
Winx Club	Simulation	IV квартал 2005

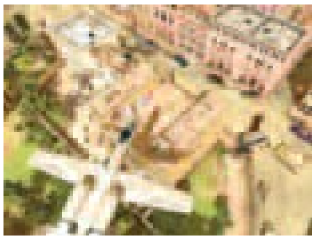
РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	I квартал 2006
Diver: Deep Water Adventures	Биарт	Не объявлен	Simulation	IV квартал 2005
East Front (Восточный фронт: неизвестная война)	Burut CT	Руссобит-М	Shooter	Декабрь 2005
Enosta	Kvazar Studio	Акелла	RPG	IV квартал 2005
Ex Machina	Таргем	Бука	Action	Декабрь 2005
Hard Truck Tycoon	G5 Software	Бука	Simulation	IV квартал 2005
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2005
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	14 декабря 2006
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	Декабрь 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	I квартал 2006
Rat Hunter	Secret Sign	Руссобит-М	Shooter	I квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
В тылу врага 2	Best Way	1С	Strategy	I квартал 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG	2006
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1С	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1С	Simulation	2006
Звездное наследие	Step Creative Group	1С	Adventure	IV квартал 2005
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	I квартал 2006
Ликвидатор	Parallax Arts	Руссобит-М/Play Ten	Shooter	Декабрь 2005
Ночной дозор Racing	Psycho Craft Studio	Новый Диск	Racing	IV квартал 2005
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Akella	Adventure	I квартал 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	2006
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	IV квартал 2005
Утопия Сити	Parallax Arts	Руссобит-М/Play Ten	Shooter	Декабрь 2005


79

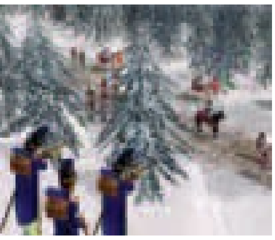
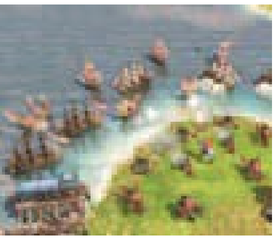
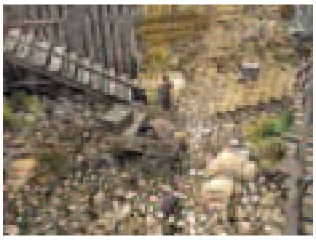






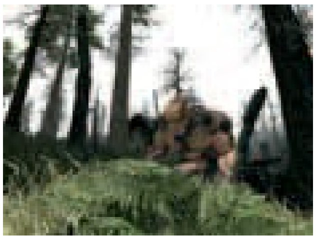
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

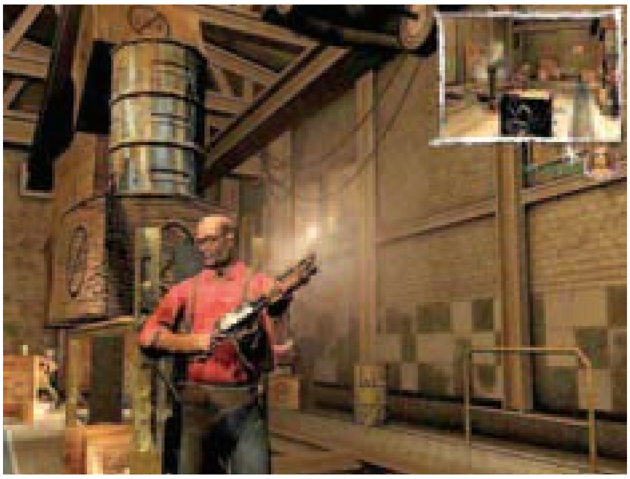


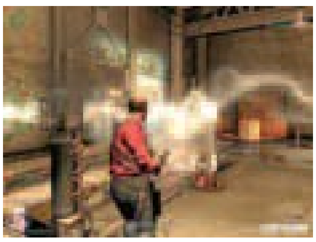














ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ

Вот ты и держишь в руках наш юбилейный номер. Уже наверняка прочел кучу материалов о редакции и теперь задаешься вопросами: «А как там с играми? Не забыли ли вы, уважаемые, о них, родимых?» Конечно же, помним. Как мы могли? Ведь на носу Рождество и новогодние праздники, а, значит, нас ожидает масса интересных новинок.

Gothic 3 **–** очевидный конкурент ***The Elder Scrolls 4: Oblivion***. Всем игра хороша: тут и отличная (не просто отличная – великолепная, если судить по скриншотам) графика, и «обновленный» сюжет, и множество других любопытных особенностей. Главное теперь – набраться терпения и запастись нужной суммой на апгрейд.

Поклонники творчества Лавкрафта могут спать спокойно: без игр они не останутся. ***Call of Cthulhu: Destiny's End*** – новый проект по мотивам литературного наследия маэстро. На этот раз в стиле ***Silent Hill***.

Paradise – первый проект новой студии **Бенуа Сокаля** (Benoit Sokal), одного из самых известных квестоделов. Несмотря на то что никаких подробностей об игре еще не известно (а пора бы – Paradise находится в разработке уже не один год), мы смотрим в будущее с оптимизмом. Сокаль – настоящий профи, плохого не сделает.

Warfare – новая отечественная разработка. Похоже, ***Act of War*** придется потесниться (а то и покинуть насиженное место) на троне лучшей RTS про современную военную технику и мировой терроризм. Подробности, как всегда, ищи в наших материалах.

FLATOUT 2

ГАЙКИ, ШАЙБЫ И БОЛТЫ

УСПЕХ



На сегодня продано уже шестьсот тысяч копий *FlatOut*. По сравнению с тиражами мировых хитов цифра довольно скромная, однако разработчики все равно ей гордятся, напоминая скептикам, что игра стала первым мультиплатформенным проектом компании. FlatOut добрался даже до Японии под именем *Racing Game Chui*.

Пока Electronic Arts уверенно голосует за «несгибаемые» тачки, Bugbear Entertainment строит на феерических авариях весь игровой процесс. Ведь ты еще помнишь *FlatOut*? Думаю, такие столкновения и полеты через лобовое стекло не забываются!

В сиквеле разработчики обещают «улучшить и преумножить», что, впрочем, вполне предсказуемо. Если добавить конкретики, то нас ожидает расширенный автопарк, новые трассы, свежие турниры и продвинутый многопользовательский режим. Количество доступных транспортных средств так и не перевалит за отметку «шестнадцать», зато все автомобильные монстры поделятся на четыре класса. Каждая категория обязательно обрадует нас болидами, которых мы не видели ранее.

Косметические улучшения физики наверняка сохранят за сиквелом титул «***Half-Life 2*** в мире гонок». Тесная дружба игры с законами «кукольной» анимации выльется в целую дюжину специальных турниров, в которых побеждают гонщики, наиболее эффектно вывалившиеся из своих машин.

Впрочем, сторонников традиционных покатушек тоже не обидят. Скоростная езда по пересеченной местности останется самым безумным (а потому любимым) видом гонок. Ведь именно на трассах запчасти разлетаются по сторонам, а незадачливые водилы виснут на заборах. Новые маршруты, проложенные исключительно по территории Соединенных Штатов, ни в чем не уступают старым. Они по-прежнему изобилуют интерактивным декором и многочисленными лазейками для сокращения пути.

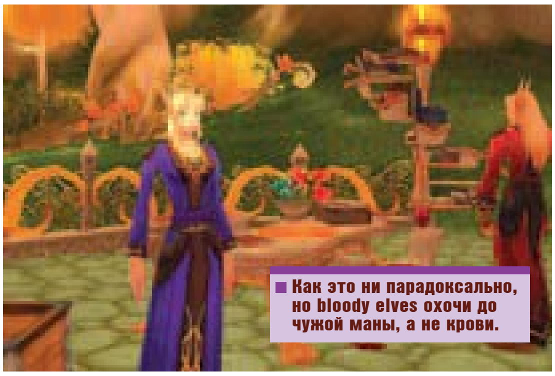


Неужели повреждения станут еще более правдоподобными?

Bugbear словоохотлива и щедра на обещания. Однако сокрыто ли за рекламными речами что-то действительно ценное – судить пока рано. На данный момент мы не может сказать, чего на самом деле стоит ждать от игры. Правда, до выхода еще есть время (он запланирован на первый квартал 2006-ого года), и Bugbear просто может готовить сюрприз.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ



Как это ни парадоксально, но bloody elves охочи до чужой маны, а не крови.

Демонстрация адд-она к ***World of Warcraft*** на минувшем BlizzCon прошла на удивление ровно и предсказуемо. Все слухи и догадки о грядущем дополнении получили окончательное подтверждение или же, наоборот, моментально улетучились на закрытой презентации для прессы. А через некоторое время и вовсе была запущена официальная страничка проекта с подробным описанием нововведений. Итак, галопом по европам расскажем о важнейшем.

Жителям Азерота придется потесниться, ведь будут добавлены две новые расы – по одной за Альянс и Орду соответственно. Если об адептах добра и справедливости никакой информации еще нет, то с плохишами все понятно – в их ряды вольются кровавые эльфы (blood elves), чья основная тактика заключается в отъеме магической энергии у противника. Новая разновидность остроухих выглядит намного симпатичней остальных представителей Орды. По мнению разработчиков, сия особенность должна активнее привлекать новичков на «темную сторону» – все-таки приверженцев Альянса несколько больше, чем ордынцев. Кровавым эльфам будут доступны следующие классы: priest, mage, warlock, warrior, hunter и rogue. Кстати, новых специализаций не предвидится как в ***The Burning Crusade***, так и в последующих адд-онах: как сообщают представители **Blizzard**, «не хочется снова возиться с балансом классов».

Будет добавлено несколько подземелий, battlegrounds и даже мир Outlands, проникнуть в который можно будет через легендарный Dark Portal.

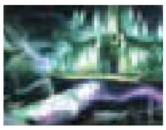
Утешу старичков, достигших максимального уровня: level cup будет повышен до 70. Вместе с тем, появятся новые таланты и умения. Приятная новость есть и для крафтеров – готовьтесь испытать себя в качестве ювелира.

Любители полетать ждут новых крылатых существ, из которых особо интересен Nether Dragon – он способен доставить игрока в те точки мира, куда другие летуны ни в жизнь не доберутся.

Как только появится достаточно новой информации, мы тут же подгоним большое превью. Общемировой релиз проекта запланирован на 2006 год.

Ищи видео на диске!

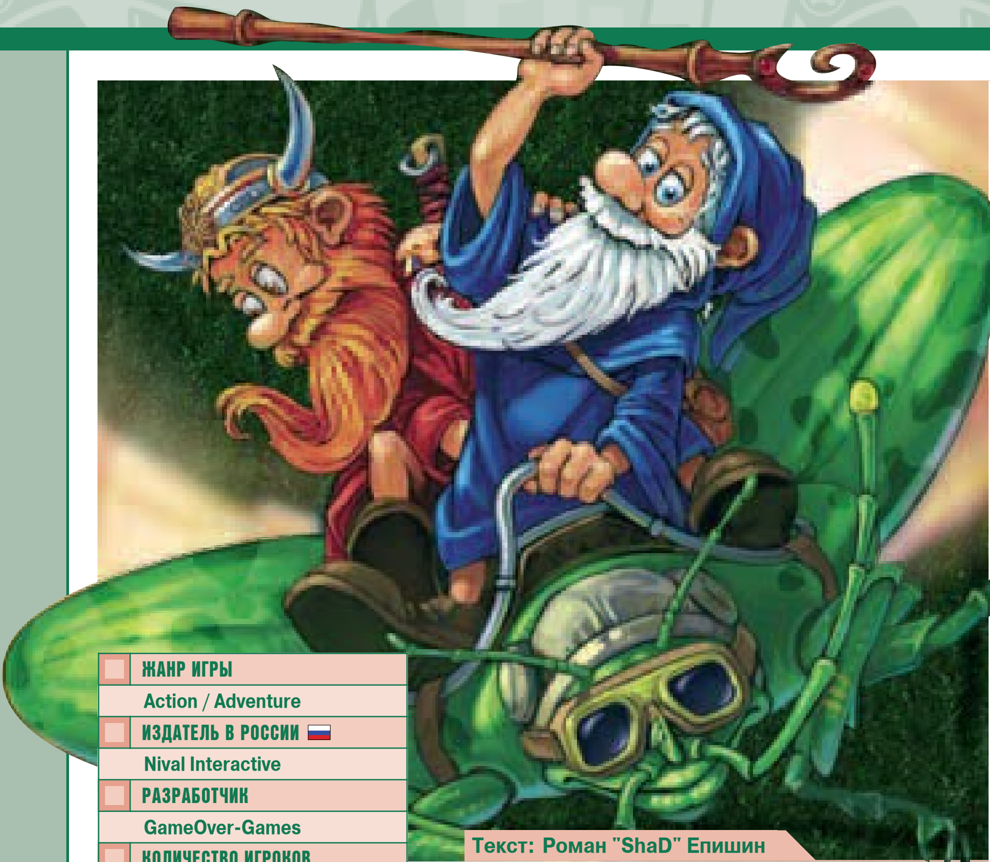
АЛИСЫ В ЗАПОРТАЛЬЕ

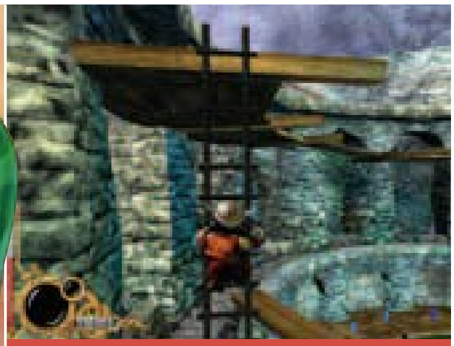


Название *The Burning Crusade* связано с деятельностью Пылающего Легиона (Burning Legion), время от времени пытающегося уничтожить все живое в Азероте. Деятельность легиона детально описывалась в *Warcraft III*, а также в трилогии *War of the Ancients*.

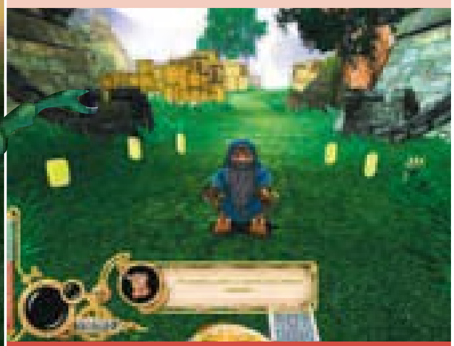


EX MACHINA
NIVAL INTERACTIVE
TARGEM GAMES
Товар сертифицирован
Бука





Путешественники посетят самые разные места, среди которых леса и замки.



От улыбки станет жизнь светлей – негласный девиз игры.

ЖАНР ИГРЫ	Action / Adventure
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК	GameOver-Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.nival.com/bd_ru
ДАТА ВЫХОДА	Дата выхода: 2006 год

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ: КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

БРАТЬЯ НАШИ МЕНЬШИЕ

ЗЛОБНЫЕ И УМНЫЕ



Авторы обещают наполнить игровой мир аж тридцатью разновидностями монстров. Каждая зверушка по-своему огрызается, да и соображает ничуть не хуже гномов. Якобы, даже командные действия для представителей местной фауны – обычное дело.

Весной 2002 года компании snowball.ru и «1С» выпустили стратегическую игру *«Гномы»*, но то была всего лишь локализация милой стратегии *Diggles: The Myth of Fenris* за авторством SEK. Проект *«Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени»*, обретающий форму в кузнице GameOver-Games (под строгим присмотром «Нивала»), со старыми «Гномами» связывают лишь главные герои – выходцы из подгорного племени.

Безымянные воин и маг покидают родные пещеры, чтобы найти и проучить главного злодея. Кто он и чем насолил коренастым богатырям, разработчики не сообщают. Сбор информации о негодяе – одна из наших с тобой задач. В течение десяти эпизодов под горячую руку карликов попадают рядовые недруги и некрупные боссы. Только одолев их, мы выйдем на истинного врага, чтобы, наконец, по-гномьи с ним разобраться.

Несмотря на то, что главгероев двое, выбирать альтер-эго не приходится. Под управлением игрока сразу оба искателя приключений, переселяться из одного в другого предстоит в зависимости от ситуации. Воин отлично справляется с силовыми задачами: набить физиономию, помахать мечом – по его части. Да и организм у верзилы крепче, боец способен вынести куда больше ранений, чем доходяга-волшебник. Между тем, индикатор здоровья у героев один на двоих, хотя враги и природные катаклизмы на каждого из них влияют по-разному. Так, если пропускать удары в шкуре мага, оба странника загнутся вчетверо быстрее. Стезя волшебника – не «кровавые» битвы (крови в игре вообще не будет), а интеллектуальная деятельность.

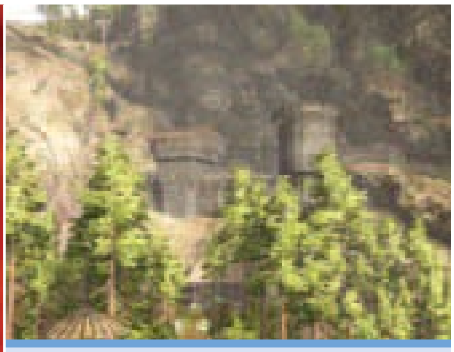
Разработчики собираются распахнуть перед нами врата в огромный сказочный мир – язык не поворачивается назвать яркую, добрую вселенную фэнтезийной. Путешествовать по необъятным просторам пешком – безумие, поэтому разработчики готовы расщедриться на альтернативные средства передвижения. В их числе воздушный шар, воздушный же змей, паровая машина, вагонетка, а также водомерка, саранча и другие средства передвижения. «Храбрые Гномы» ориентированы на самую широкую аудиторию. В отличие от многих современных экшенов, игра лишена жестокости. Вместо размазанных по полу внутренностей – здоровый юмор и забавные враги. Полезно время от времени выныривать из моря виртуального насилия...

Воин отлично справляется с силовыми задачами: набить физиономию, помахать мечом – по его части


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
SILENT HUNTER III
"Самый лучший на сегодняшний
день симулятор подводных лодок."
Журнал "PC игры", №6/2005
UBISOFT
Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



Текст: Владислав Карнаухов



Оцени масштаб, дорогой читатель. Вон та маленькая точка внизу – герой.



Орк на зарядке. Р-р-раз-два!

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
JoWood
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Piranha Bytes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gothic3.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006

Ищи видео на диске!

GOTHIC 3

ПРИШЕСТВИЕ ВЕЛИКОЙ МЫШИ

Со времени нашей последней публикации о *Gothic 3* (см. июньский номер), игра заметно раздалась в плечах и заматерела. Движок оброс мясом, форумы наполнились дикими слухами и ценными комментариями разработчиков, количество пролитой фанатами слюны исчисляется декалитрами. Так что пришла пора окинуть проект внимательным взором, благо он может стать очередным убийцей твоего (да и нашего, чего скрывать) свободного времени.

ДО СВИДАНИЯ, КАНЗАС

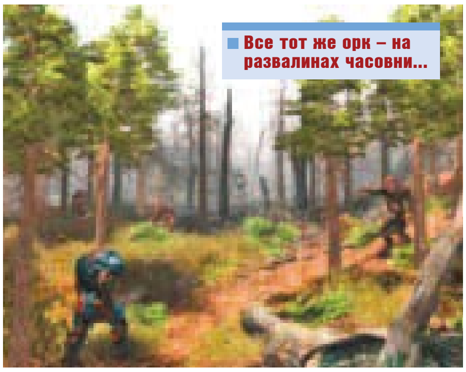
Хоринис (Khorinis) остался в прошлом. Перед нами раскинулась Миртана (Myrthana), огромный континент, состоящий из четырех областей. В новой ***«Готике»*** к твоим услугам королевство Миртана, южная провинция Варант (Varant) и холодный Нордмар (Nordmar), а вот дальние южные острова, последняя часть империи, скорее всего, не будут доступны. Может, заготовка для адд-она?

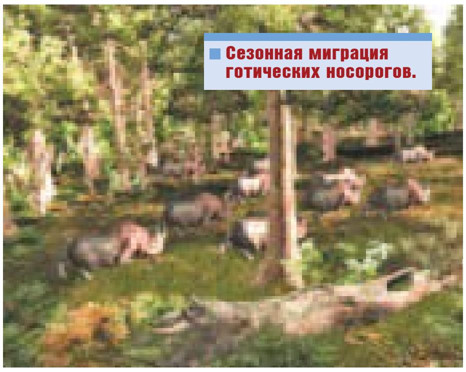
Сюжет третьей части сериала закручивается вокруг оккупации орками Миртаны. Сумев создать достаточно развитую цивилизацию, орки как цунами прокатились по королевству, разорив его дотла и поработив население. Да, люди не оставили надежды на освобождение, но все жалкие попытки сопротивления терпят неудачи. Одним из сюжетных ходов, кстати, и будет организация массовых восстаний. Однако игрока ожидают не только орки. Авторы поработали на совесть, придумав весьма разнообразные и интересные квесты. Так, например, перестала работать магия. Перестала, и все тут. И никто не знает, почему и кто виноват. А боги все больше и больше вмешиваются в дела людей, но эта сюжетная линия, насколько на данный момент известно, останется нераскрытой. Видимо, придется ждать продолжения...

Встретим мы и старых знакомых. Вездесущий Ксардас (Xardas) опять тут как тут, причем, как водится, до поры будет совершенно неясно, на чьей он стороне и какие цели преследует. Горячий привет из первой части игры тебе передает Ли (Lee), страстно желающий отомстить королевской семье. Будут и другие знакомые – добрые и не очень.

И еще: на форуме компании-издателя **JoWood** отыскался интересный факт – если разработчики примутся за последующие части, в них будет новый главный герой. С бывшим каторжанином мы встречаемся в последний раз.

Люди не оставили надежды на освобождение, но все их жалкие попытки сопротивления терпят неудачи


Все тот же орк – на развалинах часовни...


Сезонная миграция готических носорогов.

ВДАЛИ



В *Gothic 3* не будет тормозящих геймплей загрузок новых территорий. Континент просчитывается заранее и доступен весь и сразу. Не будет и скрывающего дали густого тумана. Для корректной обработки перспективы разработчики применили следующую технологию: объекты на заднем фоне просто рисуются в пониженном качестве. Судя по версии игры, представленной на Games Convention 2005, получается неплохо.

ТРЕТИЙ ДЕНЬ ОН НЕ ЕСТ И НЕ ПЬЕТ

Экспортировать персонажа из предыдущей игры (или адд-она) нельзя, так что придется опять начинать прокачку заново. Однако в этот раз – не с нуля: герой уже имеет солидный запас умений. А как иначе он справится с тем же орком?

Где именно протагонист умудрился растратить ценные знания – непонятно. Вероятно, дизайнеры приготовили нам очередной сюрприз. А вот неработающая магия – сюжетный ход, и ее можно будет «включить». А можно этого и не делать, заставив враждебных магов тихонечко сидеть по углам.

Теперь ты будешь играть более значительную роль в жизни поселений. Полученная в гильдии специальность реально пригодится, а не будет «висеть» куцей строчкой в меню статистики. А если учесть, что теперь нам не надо есть, пить и спать, то можно пахать хоть сутки напролет. Представляешь, какая будет репутация через неделю такой вот стахановской работы?

Чтобы создать иллюзию настоящего живого мира, авторы переработали систему скриптов и подкорректировали некоторые нюансы в поведении NPC. Распорядок дня жителей стал более четким и похожим на настоящий. Игра также старается блюсти законы реальной жизни. Например: сказанная кому-либо информация не становится всеобщим достоянием моментально, для этого должно пройти какое-то время. Люди пообщаются между собой, поделятся свежими слухами и небылицами.

Новость, заставившая мое сердце трепетать от счастья, заключается в том, что в игре наконец-то появится человеческий интерфейс. А мы сможем пользоваться мышью! Прошло всего-то четыре года, и разработчики поняли достоинства этого замечательного манипулятора. Ожидание стоило того...

Ладно, в сторону сарказм. Интерфейс и впрямь будет переработан, с ним станет куда легче управляться. По сути, система управления является вариацией на тему point and click. Продемонстрированная на прошедшей Лейпцигской выставке демо-версия со стороны была похожа на какой-нибудь слэшер. Это не упрек: когда герой плавным движением вытянул из-за спины пару мечей (да-да!), плавно встал в боевую стойку и начал смертельный танец с двумя врагами, страсть как захотелось уже наконец-то попробовать самому.

ЧЕРНЫЙ ВОРОН, ЧТО Ж ТЫ ВЬЕШЬСЯ?

Продолжая славную традицию привлечения интересных музыкальных коллективов к созданию саундтрека, **Piranha Bytes** пригласила группу **Corvus Corax**. Стиль этой группы можно определить как «фолк», в своих работах парни используют разнообразные средневековые музыкальные инструменты. В активе Corvus Corax несколько успешных студийных и концертных альбомов. Напомню, что музыку к первой *«Готике»* писали не менее колоритные немцы – **In Extremo**.

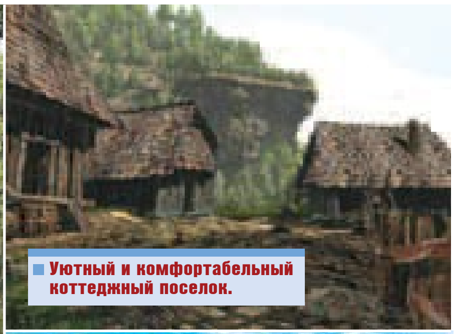



Кажется, он что-то от меня хочет.

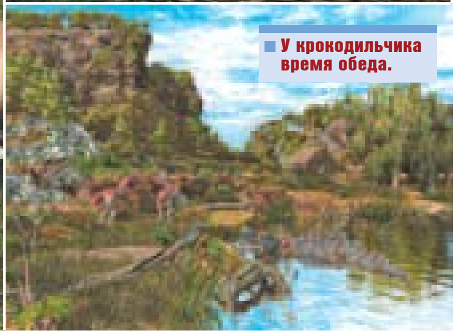

Динозавры?! В «Готике»?!



Бог с ними, с носорогами. Посмотри, какой лес!



Уютный и комфортабельный коттеджный поселок.



У крокодильчика время обеда.

ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

В первых частях сериала **Piranha Bytes** не особенно-то баловала игроков визуальными изысками. Лично мне «Готика» всегда казалась какой-то серой и пасмурной. Однако в этот раз разработчики стараются вовсю, и результат заметен уже сейчас, на этапе ранней пре-альфы.

УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

Боевая система *Gothic 3* претерпела достаточно большие изменения. О возможности драться двумя мечами я уже писал, но это еще не все. Будут и традиционные щиты, а броня отныне наборная: отдельно шлем, рукавицы, латы и так далее.

При щелчке мышью на враге герой просто начинает его атаковать, а вот для выполнения комбо нужно кликнуть в строго определенное время. Спецудары, кстати, доступны и врагам, так что следи за неприятелем в оба! И еще: с верховой ездой разработчики так пока и не определились.



Как мы уже писали, в основе движка лежит платформа *Gamebryo*, уже зарекомендовавшая себя в таких играх, как ***The Elder Scrolls 3: Morrowind***, ***Sid Meier's Pirates!*** и других. Одной из ее особенностей является расширяемость, и Piranha Bytes использовала ее на сто процентов, перелопатив практически весь код, так что, по сути, новая «Готика» может похвастаться своим новым движком – *Genome Engine*. Особо подчеркивается, что он поддерживает мультипроцессорные системы и процессоры с двумя ядрами, а посему обладатели навороченных компьютеров получат дополнительный выигрыш в скорости.

Опасаться, что графика будет похожа на морально устаревший Morrowind, прямо скажем, не стоит. Скриншоты являют изумленному взору буйную растительность, густо покрытое шейдерами все-на-свете, кристально ясную перспективу, бездонное небо и культуристов-орков. Красота – глаз не отвести. С другой стороны, минимальные требования к видеокарте – поддержка DirectX 8.0, а разработчики не раз заявляли о своем желании использовать версию 9.0с. Это автоматически озна-



Кто здесь?!



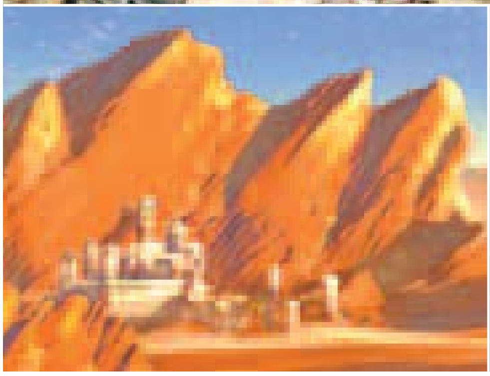
Надеюсь, наверх лезть не заставят – лестница выглядит очень ветхой.

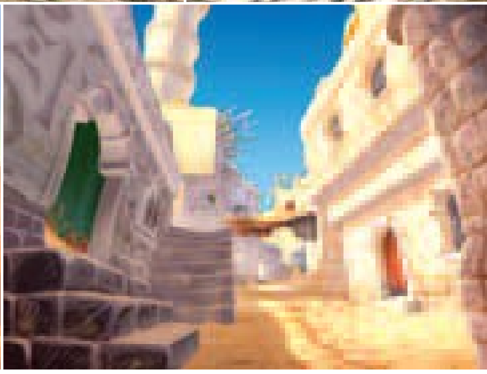


Маяк на скале. Романтика!



Село Степанчиково и его обитатели.





чает, что для выжимания максимума из игры потребуется карта не хуже GeForce 6800.

Чтобы сделать мир «Готики» более «выпуклым» и живым, разработчики лицензировали ряд интересных технологий. Так, разнообразная растительность в игре создана с помощью пакета ***SpeedTree*** компании **IDV, Inc**. Надо признать, что леса на скриншотах и в роликах выглядят и впрямь очень впечатляюще, никаких тебе деревьев-близнецов и кустиков, составленных из двух плоскостей, – настоящий живой лес. Персонажи будут сделаны с применением системы анимации **EMotionFX 2**. Она позволяет моделировать разнообразные эмоции и жесты, так что мы вправе рассчитывать на то, что в игре нас встретят отнюдь не буратины. А для создания достоверных физических эффектов Piranha использует инструментарий **AGEIA PhysX SDK**.

КОГДА ЖЕ?

Как видишь, авторы проделали весьма впечатляющую работу, так что мы вправе ожидать действительно интересных приключений. Предположительная дата выхода игры – начало следующего года. Так что к этому времени уж постарайся запастись компьютером помощнее – он тебе пригодится.

Учитывая тот факт, что теперь нам не надо есть, пить и спать, можно пахать хоть сутки напролет

БУХГАЛТЕРИЯ

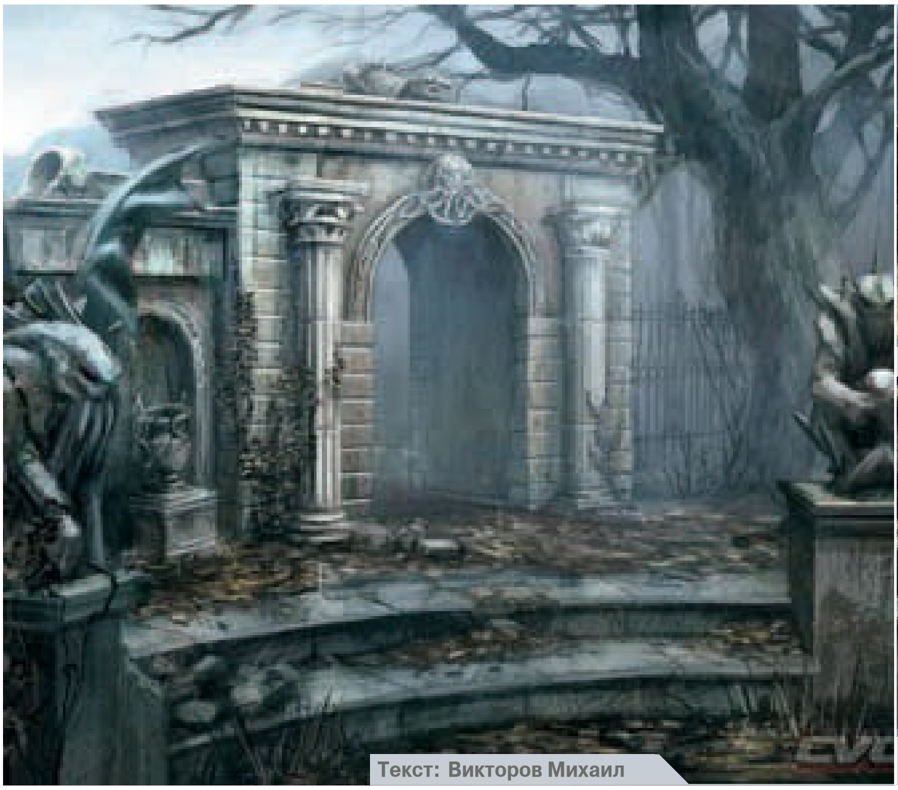


Немного сухих цифр. Разработчики расщедрились на две сотни видов вооружения и пять десятков заклинаний. В своем путешествии по Миртане ты сможешь овладеть шестью профессиями и вступить в семь гильдий. Притворившись командանте Че, ты будешь в состоянии поднять восстание в двух десятках городов по всему континенту. Главное – не окончить жизнь как он...

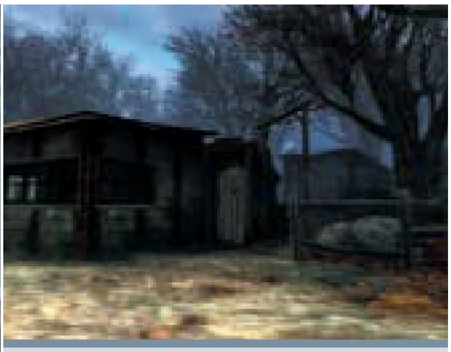


Сейчас его запрягут в телегу и поедут в город на дискотеку.

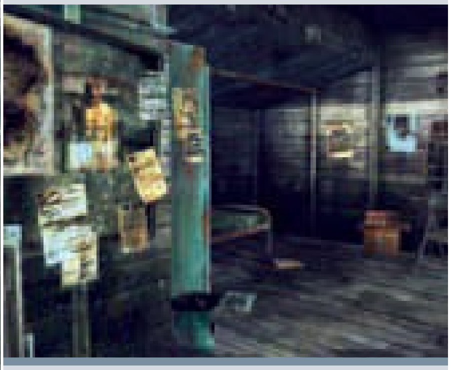




Текст: Викторов Михаил



Жителями здесь и не пахнет.



Комната, как несложно догадаться, заброшена. Как и все в этом городе.

ЖАНР ИГРЫ
Survival Horror
ИЗДАТЕЛЬ
Hip Interactive Europe
РАЗРАБОТЧИК
Headfirst Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До двух
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.headfirst.co.uk/html/game_cocde.php
ДАТА ВЫХОДА
Середина 2006 года



CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ЗОВ

Когда насмотришься фильмов ужасов или переиграешь в игры-ужастики, перестаешь пугаться вообще. Накатив лишнюю «стопку» интерактивного хоррора, начинаешь воспринимать его как комедию. Подобного эффекта естественного привыкания трудно избежать. И даже если тебе захочется вздрогнуть, как раньше, не факт, что это получится сделать. Приесться может все, что угодно.

НО...

Таким образом, задача современных хоррор-специалистов становится все сложнее и сложнее. Искушенность игроков заставляет разработчиков изобретать все новые методы запугивания, отбрасывать уже отслужившие свое приемы или перепевать старые песни на новый лад. Работа эта поистине титаническая: ведь если подойти к делу спустя рукава, вместо задуманного суперужастика непременно получается смешная глупость.

Городок, однажды заполучив одиноких путников, ни за что не захочет расставаться со своей добычей

ВЕЧНЫЙ ЗОВ

Итак, вселенная Call of Cthulhu, созданная классиком мистической литературы **Говардом Лавкрафтом** (Howard Lovecraft), обрела новое воплощение в компьютерной игре – ***Destiny's End***. Действие игры происходит в наше время на северо-восточном побережье США. Загадочный городок Иннсмаут (Innsmouth), обращенный в руины восемь десятков лет назад, и по сей день хранит свои зловещие секреты. Эти тайны странным образом притягивают парня по имени Джейк, которого не первый год обуревают ночные кошмары. Чтобы избавиться от них, Джейк со своей подругой Эмили отправляется в злосчастный город. На подъезде к Иннсмауту их автомобиль попадает в аварию, и дальше они добираются уже пешком. Только местное население оказывается совсем не таким, каким его могли бы представить Джейк и Эмили. И городок, однажды заполучив одиноких путников, не желает расставаться с новой добычей.

Вечно-сумеречные леса будто бы пытаются перекрыть обратную дорогу, а тропы и дороги непременно приводят обратно в жуткий заброшенный город. Человеческие останки, разбросанные по окрестностям, рисуют в воображении картины на редкость ужасные. Сам воздух вокруг Джейка и Эмили наполнен удушающим предчувствием гибели. Волнующий вопрос





«Что же приключилось с городом?» перерастает в «Что здесь творится сейчас?». Появляется желание очнуться от дурного сна, но органы чувств дают понять, что это – суровая реальность. А значит – самое время убираться из проклятой местности куда подальше, бежать сломя голову. Но окружающие город леса в очередной раз не отпускают героев. И кольцо древних тайн сжимается вокруг Джейка и Эмили, затягивая внутрь мистического тумана.

ДВОЕ В ТЕМНОТЕ

Джейк, как настоящий герой боевика, одинаково хорошо стреляет из пистолетов, дробовиков и автоматов и отмахивается подручными средствами – дубинами и трубами. У Эмили, напротив, в окрестностях Иннсмаута проявляются магические способности: она быстро осваивает искусство знахарства и древние заклинания. Игра позволяет переключать управление с одного героя на другого, чтобы достичь максимального эффекта в зависимости от текущих обстоятельств и задач. Джейк силен, он проворнее подруги расправляется с множеством гротескных тварей, населяющих окрестности Иннсмаута, зато Эмили умеет исцелять. Плюс ко всему хрупкая и ловкая девушка может забраться туда, куда мускулистый мужик попросту не пролезет.
В таком гиблом месте друзья должны быть рядом и не расставаться надолго. Однако порой нужно действовать в одиночку. В такие моменты Джейка начинают одолевать мысли о суициде, а одинокую Эмили донимают галлюцинации и приступы клаустрофобии. Но в конечном итоге, эти двое способны преодолеть все препятствия на пути к разгадке темной сути Иннсмаута. Главное – поверить в кошмар, и тогда станет легче.

ЖУТЬ

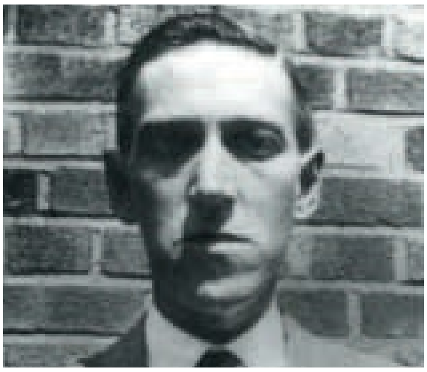
Игра света и тени (авторы божатся, что все будет на самом высоком уровне) призвана напугать нас до седых волос, в то время как действие игры обязано разбудить первобытный страх неведомого. Впрочем, хочешь – не хочешь, а раскрыть секреты мрачного городишки придется, иначе ж сожрут демоны и не подавятся. Разработчики заверяют, что Call of Cthulhu: Destiny's End готовится по совершенно новому рецепту в жанре survival horror. Игра должна испугать нас не своим внешним видом, а атмосферой липкого страха. Ох, как хочется в это верить!

ТРУДНАЯ СУДЬБА



В июле этого года издательство HIP Interactive, занимавшееся продюсированием *Destiny's End*, с треском обанкротилось. Слава богам, все обошлось: не прошло и дня, как функционирующий филиал Hip Interactive Europe объявил о продолжении работ над игрой.

ЗОВ КТУЛХУ



Ктулху в мифологии Лавкрафта – один из великих Старейших богов, обитающих в пространствах между известными нам вселенными. Ктулху – эдакий повелитель снов, способный влиять на сознания людей через сновидения и таким образом изменять лик Земли.
Про Ктулху и других Великих Старейших были написаны сотни художественных произведений (сам оригинал «The Call of Cthulhu» датирован 1926-м годом) и песен, а также создано несколько фильмов и игр.



В очередь, ребята. Никто не уйдет обделенным!



Взаимопомощь – путь к выживанию.



Текст: Тонтон Макутчевский



Небольшие арабские города еще до прихода наших войск смахивают на постапокалиптические поселения.



Танки легко сминают стены и столбы.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
МиСТ ленд-ЮГ
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До двух
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mistgames.ru
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006

Ищи видео на диске!

WARFARE

НАД НЕФТЬЮ

В Ираке – демократия, террористические организации в странах, так или иначе интересующих США, не представляют серьезной угрозы, а курс доллара на мировом рынке снова стал выше евро. Американская мечта? Скорее сюжет фантастической компьютерной игры от Виталия Шутова, командира славящейся хардкорными проектами компании MiST land.

Естественно, долго продолжаться подобная идиллия не может, и уже очень скоро войска США входят в Саудовскую Аравию для «планового повышения общей стабильности региона». А мы получаем довольно интересную стратегию в реальном времени, которая сумела отойти от общепринятых штампов и норм, но остаться интересной любому ортодоксальному поклоннику «классических» RTS.

ЗАВТРАК

Основным сюрпризом для ожидающих увидеть очередной ***Command&Conquer*** станет наличие глобальной карты театра военных действий. На ней представлена разбитая на многочисленные сектора территория Саудовской Аравии. Глядя на нее, ты будешь перемещать армии, планировать дальнейшие операции, рассчитывать шансы на победу и скрипеть зубами в случае неудач. Старики вспомнят ***Jeff Waynes War Of The Worlds*** и попадут прямо в точку. Так или иначе, твоя задача – выставить противника (Арабскую повстанческую армию или Экспедиционный корпус США) с территории страны. В общем, придется повоевать.

Возможность уничтожить любое препятствие открывает ряд интересных возможностей при атаке и обороне

ОБЕД

Война будет идти до конца – за все регионы, а внутри региона – за каждое здание, улицу и клумбу. Когда две враждующие стороны сталкиваются на глобальной карте, начинается тактическая, самая интересная часть игры. На первый взгляд здесь все выглядит привычно – вот стоят танчики, слева переминаются с ноги на ногу пехотинцы, рядом в воздухе зависли вертолеты. Но просто обвести их рамкой и послать вперед будет самоубийством чистой воды.

Стоит только кликнуть по любому подвернувшемуся юниту, как сразу становятся видны параметры вроде скорости, количества боеприпасов или счетчика топлива у вертолетов. На этом реверансы в сторону реализма не прекращаются – вся имеющаяся в игре тех-



Обрати внимание на правильно изогнувшуюся по поребрику тень от вертолета.



Взрывы симпатичны, но не более.

ника скопирована с реально существующих образцов и снабжена соответствующими характеристиками. Правда, во имя динамичного геймплея пришлось сократить дистанции выстрелов. Привычный лайфбар заменили на более интересную систему детальных повреждений. Когда танку отстреливают гусеницу, он все еще может крутить башней и стрелять, если, конечно, внутри члены экипажа живы. Позднее бронированную машину можно отбуксировать в ремонтное депо. А если на отряд пехоты (солдаты поделены на классы и объединены в небольшие группы) упадет Блэк Хоук, выживших будет очень мало. И это правильно!

УЖИН

В остальном Warfare выглядит как обычная стратегия, только с очень хорошей физикой и современной графикой. Возможность уничтожить любое препятствие на пути – от небольшой глиняной хижины до многоэтажного дома или металлического ангара – открывает ряд интересных возможностей как при атаке, так и при обороне региона.

Приказав вертолету пролететь над зданиями, можно увидеть реалистично скользящую вслед за ним по крышам и земле тень. При максимальном приближении становится видно – полигонов не жалели. Впрочем, и при максимальном удалении картинка чудо как хороша: танки лязгают гусеницами, вслед за ними летит пыль – причем, если ехать по дороге, ее гораздо меньше. Отряд пехоты картинно забегает в здание и располагается по периметру строения; узкие дворики между высоток завалены мусором и автомобильными покрышками; какая-то домохозяйка не успела снять белье; город полон покинутых в спешке автомобилей. Видно сразу – на пороге война.

СОН

Если разработчики ничего не испортят и не слишком затянут выход игры, то ***Warfare*** (название рабочее и пока не ясно, как проект будет в итоге называться) может заслужить признание игроков. По крайней мере, того что я видел – глобальная карта, тактические миссии, максимально реальные ТТХ юнитов, «настоящая» физика и достойная графика – уже вполне хватает для достаточно высокой оценки. А ведь за кадром осталось так много, да и выход перенесен на начало 2006 года. Возможно, игра еще и преобразится. Очень надеемся, что в лучшую сторону.

ТОВАРИЩИ СОЛДАТЫ



Подконтрольные тебе войска совсем не прочь научиться более метко стрелять, быстрее перезаряжать оружие и т.д. С учетом того, что ни опыт, ни войска никуда не исчезают после завершения миссии, есть смысл направлять в наиболее нестабильные регионы только проверенных в боях бойцов.

НЕСОСТОЯВШИЙСЯ ПОЛДНИК

«За кадром» осталось многое. Например, в рассматриваемой версии игры не нашлось места для мирных жителей, которые обязательно будут в финальном варианте игры. Повстанцы смогут использовать собирающихся на митинг бедолаг в качестве живого щита. За это, впрочем, на рынке вооружений (это тоже не вошло в данную версию) им могут отказать в покупке новой техники за нарушение правил «честной игры» – а американцев вообще будут штрафовать за каждого убитого аборигена.





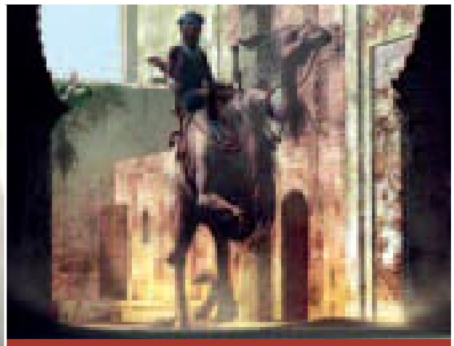
Из мелочей складывается цельная картина – детская площадка во дворе, пара клумб...



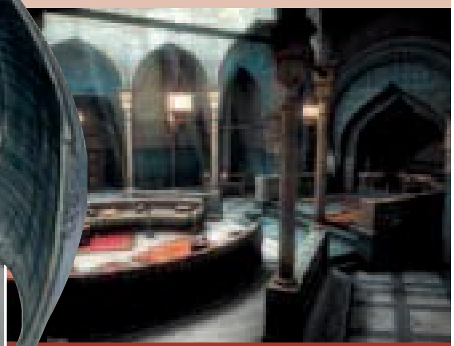
Деревья колышатся на ветру. Копи на новый процессор!



Текст: Илья Зибирев



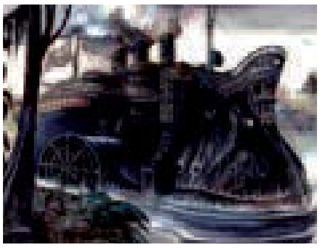
Найдется в игре место и для фантастических животных.



Во дворцах интерьер просто-таки излучает богатство и красоту.

ЖАНР ИГРЫ
Quest
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
...ТЕЛЬ В РОССИИ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
White Birds Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.whitebirdsproductions.com/siteang/index-jeux.html
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2006 года

НЕВЕРОЯТНОЕ



В играх Бенуа Сокаля (Benoit Sokal) всегда находилось место чему-то необычному и интересному. В Paradise нам предстоит познакомиться с тайнами африканского континента, магией, природой и… политикой. Один из героев игры, суровый диктатор, живет в плавучем дворце, сделанном из парохода.

Ищи видео на диске!

PARADISE

РАЙ ОБРЕТЕННЫЙ

Несмотря на то что классических квестов в этом бренном мире остается все меньше и меньше, есть те, кому все еще не безразличны привычные point-and-click забавы. Если ты в их числе, то есть повод для оптимизма.

Имя **Бенуа Сокаля** (Benoit Sokal) хорошо известно в кругах квестолюбов. Он ответственен за такие отличные игры, как ***Amerzone*** и ***Syberia***. Судя по всему, он не собирается останавливаться на достигнутом. Уже около двух лет его новая студия – **White Birds Productions** – занята разработкой ***Paradise*** (ранее игра была известна под названием ***Lost Paradise***). Никаких рекордов «райская» разработка, скорее всего, не побьет, да и рамки жанра вряд ли расширит. Просто причастность Сокаля к проекту – это гарантия качества; кому надо, тот сразу все поймет.

Миры Бенуа всегда герметичны. Несмотря на то что в них живут обычные вроде бы люди, любому с первого взгляда ясно – это сказка, в которой действуют свои законы. Бытие по Сокалю чем-то неуловимо отличается от привычного нам уклада жизни. Этой незримой разницы достаточно для того, чтобы обычный мир остался где-то позади, сменившись волшебными фантазиями маэстро.

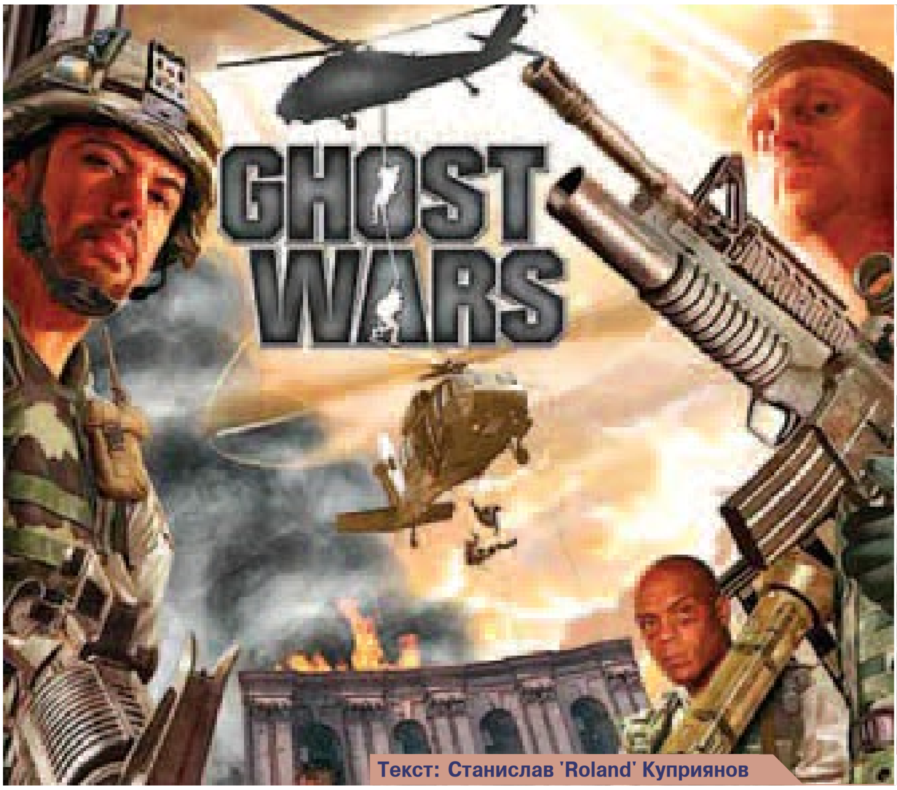
Место действия новой игры – Африка. Этот континент до сих пор остается загадочным для нас, жителей мегаполисов. Мы знаем что-то о первобытной магии, полудиких племенах, затерянных где-то в глубинах континента, – и только. Главной же героине игры предстоит самой разгадать африканские тайны.

Что за героиня? Нет, не Кейт Уокер. Персонажи Сокаля не кочуют из игры в игру, у каждого – своя персональная сказка. Новая любительница приключений, Энн Смит, отправится в Африку вместе с леопардом. Цель путешествия – доставить животное на родину. Зачем – пока неизвестно.

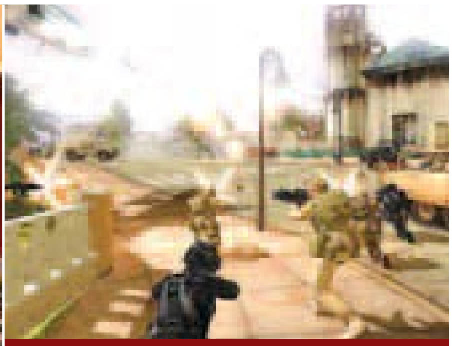
Главной особенностью игры будут взаимоотношения зверя и девушки. Еще со времен Syberia мы знаем Сокаля как большого мастера по части изображения человеческих характеров и отношений – а теперь к людям добавятся еще и животные.

Что еще? Важную роль в Paradise будет играть магия и местный колорит. Скриншотов пока немного, но те, что есть, красноречиво заявляют: дизайнеры снова постарались на славу. Недавно игру взяла под крыло могучая **Ubisoft** – явно неспроста. В феврале стоит ждать появления отличного квеста.

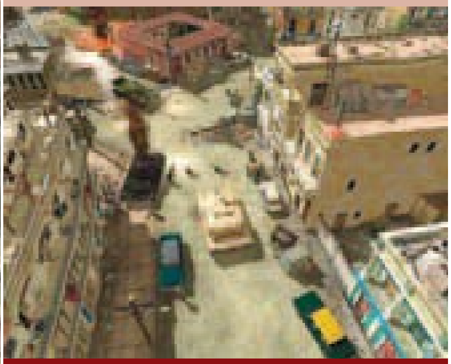
Новая любительница приключений, некая Энн Смит, отправится в далекую Африку вместе с леопардом



Текст: Станислав 'Roland' Куприянов



■ Камера легко прыгает за плечо ближайшему пехотинцу.



■ Ожесточенный бой на узких улочках города.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Tactics / First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
HIP Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Digital Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.digitalreality.hu
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006

GHOST WARS

ПОБЕДНАЯ ПОСТУПЬ ДЕМОКРАТИИ

Что нас ждет? Еще одна революционная 3D-RTS о всепобеждающей американской демократии? Нет, спасибо. Унесите. У-не-си-те. Впрочем, постойте: а кто там числится в графе «создатели»? Уж не те ли, кто подарил нам такие игры, как *D-Day*, *Haegemonia* и *Imperium Galactica*? Они, да? Ладно, так и быть, пока оставьте. Придется смотреть.

Совсем скоро игры, которые безжалостно «треплют» тему борьбы с терроризмом, заполонят рынок так же, как безыскусные (в основной своей массе) поделки о Второй мировой. А пока еще не достигнута критическая точка пресыщения, каждый издатель пытается урвать свой кусок пирога. ***C&C: Generals***, с которой все и началось; фееричная, но бездумная ***Act of War***; убогая ***Will of Steel***... Список можно продолжать и продолжать. А теперь вот и ***Ghost Wars***. Правда, существование этого проекта оправдывает хотя бы то, что разрабатывает игру студия **Digital Reality**. До сих пор в создании откровенно провальных продуктов эта команда замечена не была. Разве что, несколько смущает будущий издатель: неужели **Hip** в кои-то веки выпустит приличную игру?

ЗАКОНЫ РЫНКА

Для того чтобы выделиться среди безликой толпы игр на ту же тему и остаться в светлой памяти геймеров, жизненно важно обладать каким-нибудь неповторимым преимуществом. У Ghost Wars оно есть. Дело в том, что GW – это не совсем RTS, а, скорее, уникальный симбиоз стратегии в реальном времени и шутера. С одной стороны это, конечно, обычная реальновременная стратегия наподобие той же Generals. Но сразу же оговоримся: никакого строительства баз и сбора ресурсов от нас не потребуется. В начале каждой миссии дается фиксированное число юнитов, которых мы снаряжаем и отправляем в бой. Наши подопечные матереют, копят опыт и переходят из одной миссии в другую. Соответственно, больший упор делается на микроменеджмент внутри команды: именно ты решаешь, какие войска взять на дело, а какие попридержать для следующего задания.

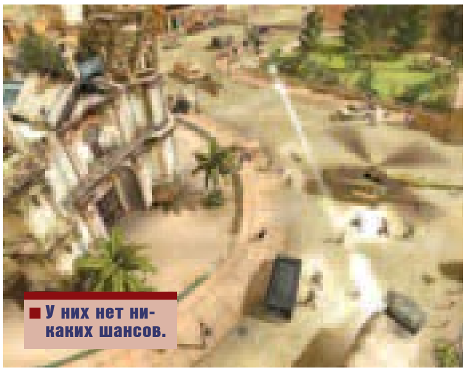


С другой стороны, иногда Ghost Wars с легкостью превращается в самый что ни на есть настоящий FPS. Ты сможешь «вселяться» в тела бойцов, обладаю-

Повинуясь твоему желанию, Ghost Wars с легкостью превращается в самый настоящий шутер



Окружающие объекты будут частично разрушаемыми.



У них нет никаких шансов.

щих соответствующим умением, и вести прицельную стрельбу по врагам. Конечно, в этом режиме управлять армией нельзя, зато можно, к примеру, подкорректировать линию огня.
Еще венгерские кудесники обещают нам некую продвинутую систему искусственного интеллекта. Противники будут адекватно реагировать на окружающую обстановку: бегать, ползать и прятаться в зданиях. Надеемся, что все это не пустые слова.

НАША ПРЕЛЕСТЬ

Естественно, все превращения из одного жанра в другой и обратно были бы немыслимы без адекватной технологической поддержки. И тут разработчики начинают хвастаться своим графическим движком, который, как обещается, будет выдавать картинку на уровне современных шутеров. Что ж, в работе мы его не видели, поэтому не будем ни подтверждать, ни опровергать эту информацию, пока ограничимся исключительно перечислением технических деталей.
Итак, каждый из персонажей состоит из 3500-3800 полигонов, а техника может похвастаться парой тысяч полигонов на каждую боевую единицу. Для RTS этого, конечно, достаточно. Но вот для хорошего шутера трех с половиной тысяч полигонов на брата явно мало, при нынешних-то возможностях железа. Сотрудники Digital Reality обещают удивить нас высококачественными текстурами. Дескать, в остальных стратегиях внешнему виду зданий и юнитов всегда уделяется слишком мало внимания. А еще разработчики выдают дежурные фразы вроде «new-generation RTS» и хвалятся использованием bump-mapping и шейдеров.
Ну а если говорить о том, что мы можем увидеть уже сейчас, то скриншоты из игры вызывают лишь положительные эмоции. Картинка богата пост-эффектами, да и общее качество – на самом высоком уровне. Для RTS Ghost Wars выглядит отменно.

ПРОГНОЗЫ

Гадать, выйдет ли у Digital Reality в итоге что-нибудь стоящее, бесполезно: с тем же успехом можно просто подбросить монетку. Кажется, у венгров есть в запасе пара оригинальных идей. Но хватит ли их на то, чтобы создать новый шедевр? Или хотя бы просто качественную и увлекательную игру? Время покажет.



ЧТО ЕЩЕ?



Любителям творчества Digital Illusion спешим сообщить, что помимо *Ghost Wars*, компания в данный момент работает еще над двумя проектами. Первый – тактическая стратегия *WOFOR: War on Terror*, а второй – классическая RTS *War Front: Turning Point*. Дата релиза WOFOR пока не объявлена, а War Front появится на прилавках во втором квартале 2006 года.

МЕСТО БИТВЫ – ЗЕМЛЯ

Пока что детали сюжетной линии не разглашаются. Однако известно, что действие тех миссий, которые демонстрировались на E3 в этом году, проходило на Кубе. Поэтому можно попытаться сделать некоторые предположения относительно будущих площадок боевых действий. Если *Ghost Wars* – игра о борьбе с терроризмом и насаждении демократии, логично было бы предположить, что почти наверняка появятся и остальные страны «Оси зла», к которым можно отнести Ирак, Иран, Ливию, Судан, Северную Корею и Сирию.





Очень напоминает Act of War, не находишь?



Эти висящие по бокам пулеметы выглядят внушительно.



Текст: Алекс Глаголев



■ Выглядит чертовски неплохо. Так неплохо, что можно заподозрить Photoshop...



■ Обрати внимание на рубашку: это настоящая одежда, а не текстура, размазанная по руке.

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Mindware Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mindwarestudios.com
ДАТА ВЫХОДА	Не объявлена

VOODOO NIGHTS

ВОЙНА СВЯЩЕННАЯ

Чехи издревле славятся хорошим пивом, добрыми телесериалами и странноватыми квестами. Нынче же Mindware Studios подалась на шабашку: трудится над криминальным шутером от третьего лица. В детективную канву хитро вплетены мистические нити; безудержная пальба неразлучна с головоломками (причем не только в буквальном смысле).

Джек и Сэмюель – напарники-полицейские. Без царя в голове и с «кольтом» в кармане. Они идут по следу коварной банды. Ну, это как обычно.

Банда якшается с нечистой силой и не чурается колдовства Вуду. Непривычно.

Ключ к успеху удивительной парочки – ее слаженная работа. Игрок (то есть ты) должен управлять двумя персонажами разом, иначе до победы коммунизма и сокрушительного разгрома злых волшебников они просто не дотянут. Неслыханно!

Игра ***Voodoo Nights*** обещает нам жаркую ночку, бешеную скорость и сказочную красоту (насколько вообще можно говорить о красоте, когда дело касается нежити).

Разработчики держат сюжет в такой строгой тайне, что подробности выведать труднее, чем секреты вудуистов. Ясно одно: есть банда, члены которой в свободное от грабежей время скачут по капищу так, что причинное место из-под рясы вываливается, и вызывают к жизни всяческую пакость с зубами до колен. А еще есть пара законников, которые рвутся положить, извините, конец этому безобразию.

Конечно, командовать Сэмом и Джеком одновременно не выйдет: эдак никаких пальцев не напасешься. И все же геймплей не исчерпывается привычным переключением между героями. Пока один находится в непосредственном распоряжении геймера и сакрального WSAD, второму можно (и нужно) отдавать приказания вроде «пойди туда-то» или «напади на того-то». По поводу голосовых команд пока ничего не слышно, однако и с клавиатуры отдавать их легче легкого – один щелчок мыши по строке контекстного меню.

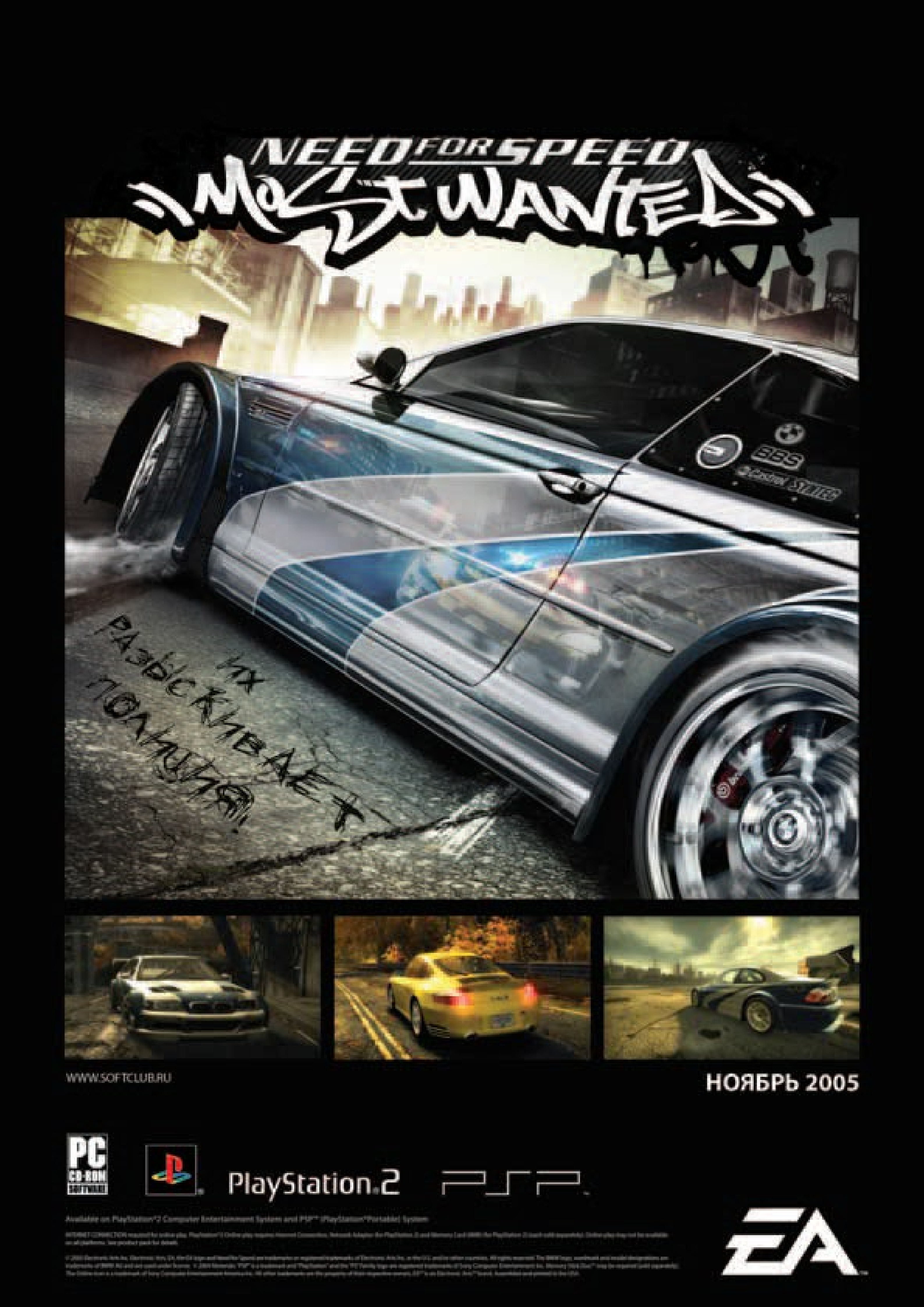
Разработчики особо напирают на кинематографичность своего детища. Броские ракурсы, непременные скрипты и безостановочное действие, бессмысленное и беспощадное, как русский бунт. Если им удастся воплотить в жизнь хотя бы половину посулов, мы получим на руки по-настоящему выдающуюся игру. Жаль, что не могу написать «ждать осталось недолго», ибо дата выхода пока, увы, не объявлена.

Voodoo Nights обещает нам жаркую ночку, бешеную скорость и сказочную красоту – привычно, но приятно

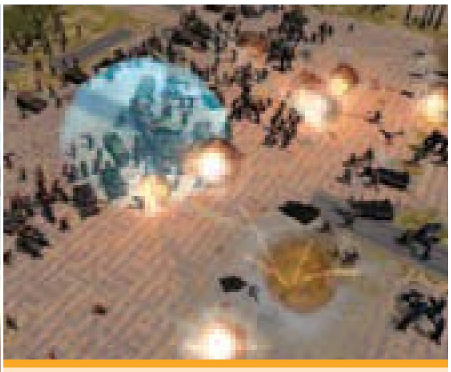
СЫГРАЕМ В «ЯЩИК»!



■ *Voodoo Nights* выйдет не только на персоналке, но и на приставке нового поколения Xbox 360, составляя «группу поддержки» новорожденной консоли вместе с *Quake 4*. Одно это уже позволяет надеяться, что проект не подкачает!


NEED FOR SPEED
MOST WANTED
ИХ
РАЗЫСКИВАЕТ
ПОЛИЦИЯ
WWW.SOFTCLUB.RU
НОЯБРЬ 2005
PC CD-ROM SOFTWARE
PlayStation 2
PSP





Неплохо «поднялись» зулусские аборигены.



Движку пора на пенсию.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Mad Doc Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.empireearth2.com
ДАТА ВЫХОДА	Февраль 2006 года

Текст: Роман "ShaD" Епишин

EMPIRE EARTH 2: THE ART OF SUPREMACY

ДА ЗДРАВСТВУЕТ СПРАВЕДЛИВОСТЬ!

Мировая история насчитывает слишком много великих сражений, чтобы все они уместились в одну игру. И даже две части *Empire Earth* не справляются с такой прорвой грандиозных баталий. Вне всяких сомнений, *Empire Earth 2: The Art of Supremacy* также многое оставит за бортом, однако еще один, пусть небольшой, кусочек военной истории — это уже хорошо.

Адд-он наконец-то восстановит справедливость и добавит в список играбельных стран Россию. Вслед за ней подтянется Франция и еще тринадцать ранее незаслуженно забытых государств. Новые народы придут со своей культурой, архитектурой и уникальными боевыми единицами. ***Mad Doc Software*** обещает вывести на поля сражений самые экзотические юниты, в числе которых зулусские воины и русские гаубицы. Вооруженные конфликты «вновь прибывших» выльются в три кампании по пятнадцать миссий. Студия не занимается летописанием, так что исторические сюжеты просто вырываются из разных эпох. Art of Supremacy наряду с экскурсом во времена фараонов устроит нам «свидание» с самим Наполеоном.

Дабы нахальные критики не обзывали дополнение «сырьевым придатком», разработчики обещают внести изменения и в сам игровой процесс. Например, племена аборигенов, расположившихся на стратегически важной территории, теперь можно не только уничтожать или записывать к себе в союзники, но и... ассимилировать! Не ясно, правда, как будет выглядеть столь интимный процесс.

Мультиплеер щеголяет аж двумя свеженькими режимами: Fealty и Tug-of-War. В первом игроки смогут становиться вассалами друг друга со всеми вытекающими экономическими и военными связями. Второй же призван устроить в сети настоящую мясорубку. Сражения Tug-of-War развернутся сразу на семи картах, а победителем станет тот, кто одолеет последнего противника на его же территории.

Пресс-служба компании постаралась на славу, однако Empire Earth 2: The Art of Supremacy все равно видится классическим адд-оном в стиле «десять новых уровней». Другое дело, что и такая игра «покатит на ура», если к ней приложат руку талантливые творцы, а не бездарные штамповщики. К счастью, Mad Doc состоит как раз из первых.

Племена аборигенов теперь можно ассимилировать! Не ясно, правда, как будет выглядеть этот процесс

СТРАНА РОМАНИЯ



Кроме пятнадцати новых государств разработчики обещают явить нашему вниманию некий редактор цивилизаций. Программа, якобы, позволит создавать собственные народы с уникальными преимуществами и недостатками. Звучит, согласись, заманчиво.


ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД
2
ЛИКВИДАТОР
PARALLAX
© Parallax arts studio. Все права защищены. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Розничная продажа в магазинах фирмы М.Видео

Prince of Persia: The Two Thrones



ВАВИЛОН В ОГНЕ

Беседовал: Иван "Tordosss" Закалинский

Принц уже рядом. Совсем скоро нам предстоит снова бегать по стенам, «играть» со временем, совершать невероятные прыжки и разгадывать мудреные головоломки. Но перед тем как познать все прелести третьей части персидской сказки, мы решили разведать обстановку, для чего пригласили одного из разработчиков *The Two Thrones* в гости.

PC ИГРЫ: Здравствуйте! Проходите, пожалуйста, в шатер, присаживайтесь на ковер. Вы, собственно, кто такой? Наверное, как-то связаны с новой частью ***Prince of Persia***, да?

Бен Маттэ (далее Б.М.): *(Осматривается, косится на кальян, усаживается, скрестив ноги)* Здравствуйте! Меня зовут Бен Маттэ(Ben Mattes). *(Присаживается)* Я, между прочим, продюсер этого проекта. *(Тянется к кальяну).*

PC ИГРЫ: Нет-нет, не так быстро. Сначала поговорим о деле. Итак, наш родной город в огне, любовь мертва, да еще объявился темный двойник. Как же все это получилось? Не приоткроете завесу тайны над сценарием игры?

Б.М.: К сожалению, пока что порадовать вас подробностями сюжета не могу: мы хотим приберечь ряд сюрпризов. Если я вам сейчас все расскажу, никакой интриги не останется. Ограничусь информацией, которую многие из вас уже наверняка слышали. Принц вместе с Кайлиной возвращается в Вавилон. И тут их поджидает «приятная» неожиданность – город осаждает неизвестная армия. Кто эти варвары и зачем сюда пришли? Принц хочет найти ответ на этот вопрос.

ЖАНР ИГРЫ
Third Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.princeofpersiagame.com
ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 2005 года

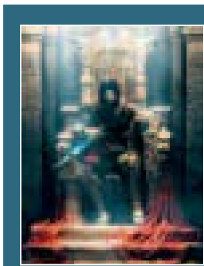


Уличные гонки на колесницах. Тюнинг-то, надеюсь, будет?





ОТ КЛИНКОВ К ТРОНАМ



Внимательный читатель, наверное, заметил, что название игры изменилось. Если раньше оно звучало загадочно и красиво *"Kindred Blades"*, то теперь сменилось на гораздо более прозаичное *"The Two Thrones"*, к тому же отдающее чем-то толкиеновским. Причину смены названия разработчики и издатель пока не объясняют, но это наверняка связано с сюжетом третьей части.

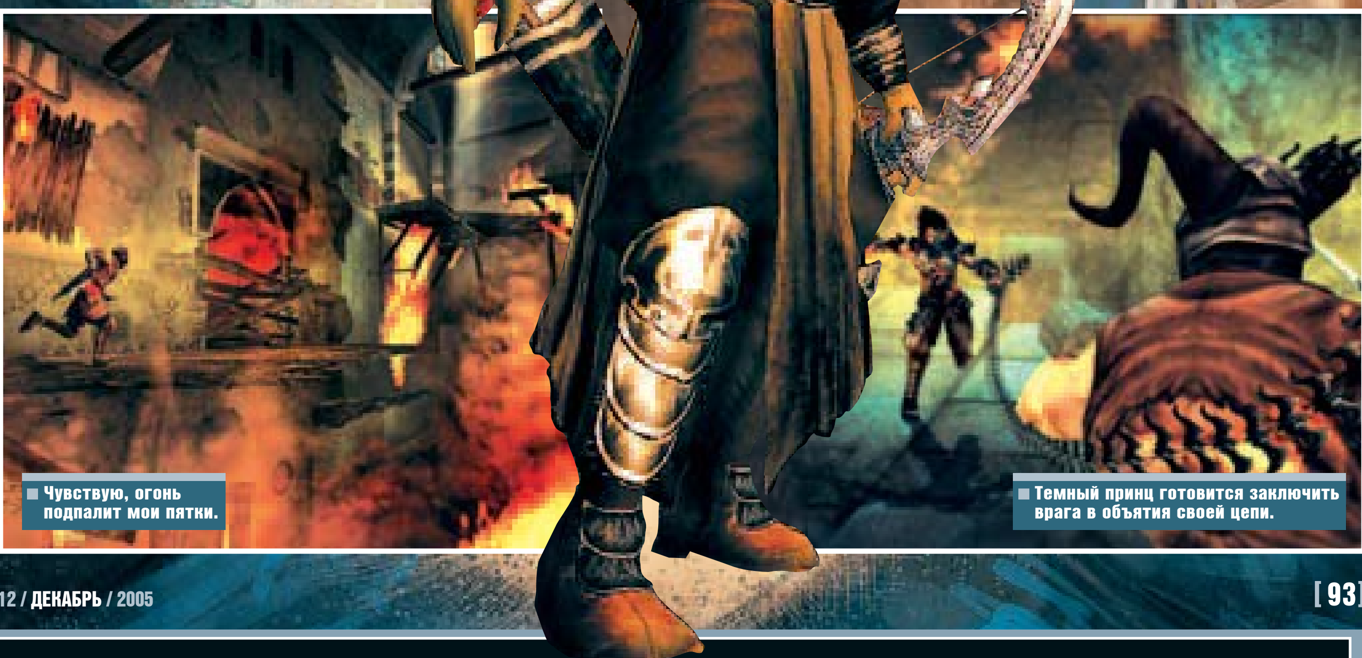


PC ИГРЫ: Тайны, как всегда, кругом одни тайны. Впрочем, ими окутаны все части сериала Prince of Persia. Другое дело, что в *Sands of Time* нас ждали сказочные загадки «Тысячи и одной ночи», а в *Warrior Within* – уже мрачные тайны темного естества Принца. Ну а какой же будет *Prince of Persia: The Two Thrones*?

Б.М.: В каждой части Prince of Persia мы до мельчайших деталей прорабатывали стиль, внимательно следили за архитектурой уровней. В общем, создавали уникальные, характерные только для этих игр миры. The Two Thrones переносит нас в Вавилон – город, в котором причудливыми узорами переплетаются миф и реальность. Мы хотим сделать Вавилон местом, полным контрастов: в нем будет свет и тьма, бои на крышах домов и в глубоких пещерах, потрясающие своим блеском богатые районы и тонущие в грязи окраины. Вас ждет впечатляющий и прекрасный мир, достойный серии Prince of Persia.

PC ИГРЫ: Но ведь не только окружающий мир и сюжет определяет уровень проекта. В случае с серией Prince of Persia важнейшую роль играет боевая система. Изменится ли что-нибудь в ней?

Б.М.: У нас всегда найдется сюрприз для фанатов серии, можете быть уверены. Мы, правда, не собираемся отказываться от уже существующей системы боя Free Form Fighting, позволяющей игроку выбирать стиль сражений. Но мы придумали еще кое-что. В игре появилась возможность мгновенного убийства врага. Эта «фишка» позволяет наносить смертельный удар, сокрушающий противника. Для этого, конечно, придется дождаться нужного момента и вовремя среагировать, но результат превзойдет ожидания, уж поверьте. Хотя, чего я хвастаюсь – геймеры все видели в роликах.



Чувствую, огонь подпалит мои пятки.

Темный принц готовится заключить врага в объятия своей цепи.



Я здесь, глупая тварь, у тебя на шее!



Врешь – не уйдешь!

ЧЕРНЫЙ И ПРОТИВНЫЙ



Наконец-то к нам попали скриншоты, на которых изображен темный двойник Принца. Честно говоря, этот персонаж вызывает некоторое недоумение. Лично я ждал кого-то, похожего на мрачного героя из *Warrior Within*. Вместо этого мы получим чернокожего уродца с острыми ушами, по телу которого вьются золотые татуировки. А на голове у этого монстра растет черный мох, собранный в жутковатого вида прическу. Вот как, оказывается, выглядит темная ипостась Принца.

PC ИГРЫ: Но у Принца ведь есть еще один козырь в рукаве – ему послушно само Время. Почерпнул ли герой новые приемы после долгого общения со знаменитыми Песками Времени?
Б.М.: Само собой! Манипуляции со временем – неотъемлемая часть наших игр. И чем больше мы работаем над серией, тем яснее это осознаем. Свобода перемещения во времени для нас важна не меньше, чем свобода передвижения в пространстве.

PC ИГРЫ: Мы тут слышали, что наш герой обзавелся еще одной способностью: превращаться в Темного Принца, своего мрачного двойника. Насколько изменился игровой процесс после введения этой «фишки»?
Б.М.: Радикальных изменений, конечно, нет, но разницу вы заметите – двойник главного героя отличается от своей доброй половинки. Если говорить о стиле ведения боя, Темный Принц – это воплощение слепой ярости. Он вооружен Daggertail – сокрушительным оружием. Этим адским хлыстом-цепью герой может опутывать, подтягивать и бить врагов. Кроме того, именно Темный Принц способен наносить смертельный удар, о котором я говорил ранее. Ну и, наконец, двойник главного героя может использовать Daggertail для передвижения по уровню.

PC ИГРЫ: Но, несмотря на все нововведения, игровой процесс будет все также состоять из боев и головокружительной акробатики, не так ли?
Б.М.: На самом деле, немного неверно утверждать, что игры серии состоят только из сражений и захватывающих дух трюков. Prince of Persia – это особенная, сбалансированная смесь боев, головоломок и исследований уровней. Каждому из этих компонентов мы уделяем пристальное внимание, так что в The Two Thrones будут и прыжки, и сражения, и загадки. Ну, и без элементов других жанров, конечно же, не обойдется.

PC ИГРЫ: Это, например, как в эпизоде с колесницей, который мы видели в видеоролике? Насколько сложно ей управлять, и как часто мы встретим такие мини-игры?
Б.М.: Да, эпизод с колесницей неплохо отражает наши попытки приобщить Принца к другим игровым жанрам. Мы хотели создать быструю и яростную погоню по улицам города, от которой у игрока адре-

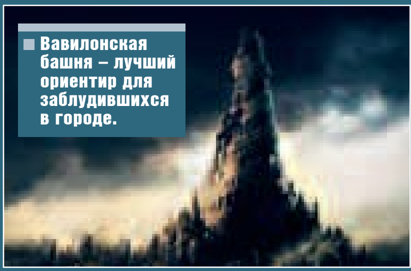


Кое-кому сейчас эффектно оторвут голову.



Дышите. Не дышите.

ИДУ, КУДА ЗАХОЧУ?



Вавилонская башня – лучший ориентир для заблудившихся в городе.

PC ИГРЫ: Скажите, сможем ли мы без помех передвигаться по осажденному Вавилону или вы собираетесь зажать нас в узкие рамки уровней?
Б.Н.: Ожидать от The Two Thrones «мира без границ», подобного тому, что мы видели в *Grand Theft Auto*, не стоит. У нас, скорее, «псевдосвобода»: по факту игрок ограничен в перемещениях, но заметить это очень сложно. К тому же, Вавилон – большой город, и мы не хотим, чтобы вы в нем заблудились.



Троих одним ударом? Без проблем, это же Принц!

налин лился бы буквально из ушей. Управлять колесницей очень легко. Вы сможете контролировать ее движение и одновременно сражаться с врагами. К сожалению, как часто игроку на пути будут попадаться подобные «вставки», я сказать не могу.

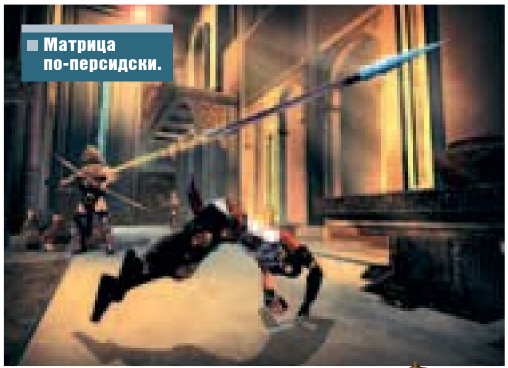
PC ИГРЫ: Опять секретничаете? Ну, да ладно. Расскажите лучше о том, насколько трудно человеку, не игравшему в предыдущие части серии освоиться и обучиться непростым трюкам?
Б.М.: В третьей части мы раскроем многие секреты, расскажем, что произошло с миром игры и откроем завесу тайны над предысторией трилогии. Само собой, все это будет подано так, чтобы новички не потерялись в потоках информации.
У нас, кстати, есть обучающий режим. Уверен, у незнакомых с серией игроков проблем не возникнет.

PC ИГРЫ: Кстати, насчет управления. Вы не собираетесь вносить в него изменения?
Б.М.: Поскольку у нас и без того отличная система управления, мы хотим полностью перенести ее в The Two Thrones. Было бы глупо чинить то, что и так не сломано.

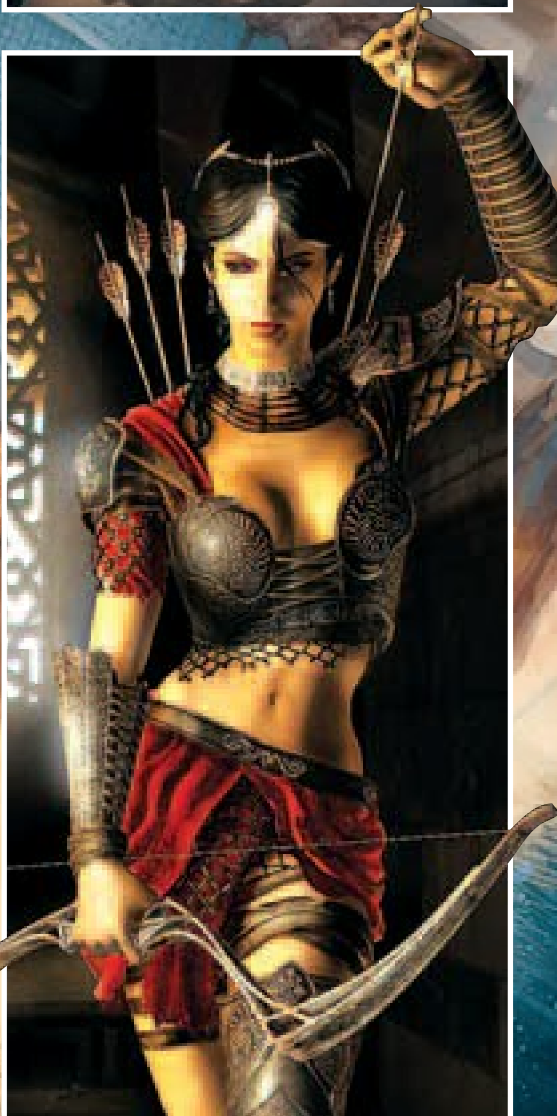
PC ИГРЫ: Красивые слова. Кстати, судя по всему, не только управление, но и графический движок у игры останется старым. Хоть какие-нибудь изменения в нем будут?
Б.Н.: Да, действительно, движок у нас старенький. Справедливости ради замечу, что при разработке всех трех частей мы усердно дорабатывали его, благодаря чему игра выглядит неплохо.

PC ИГРЫ: Вашими бы устами, да мед пить. Пожалуйста, для следующих серий подготовьте моторчик посовременнее. Кстати, а вообще продолжение планируете?
Б.Н.: The Two Thrones – это логическое завершение трилогии. Принцу все-таки надо отдохнуть. А вот сколько продлится его отдых, покажет лишь время.

PC ИГРЫ: Загадочно, но в духе серии. Последний вопрос. Вы сделали уже три части Prince of Persia; хочется ли вам теперь, опираясь на полученный опыт, изменить что-то в Sands of Time?
Б.Н.: Если бы даже и хотелось, нам это не под силу, ведь только у Принца есть власть над прошлым.

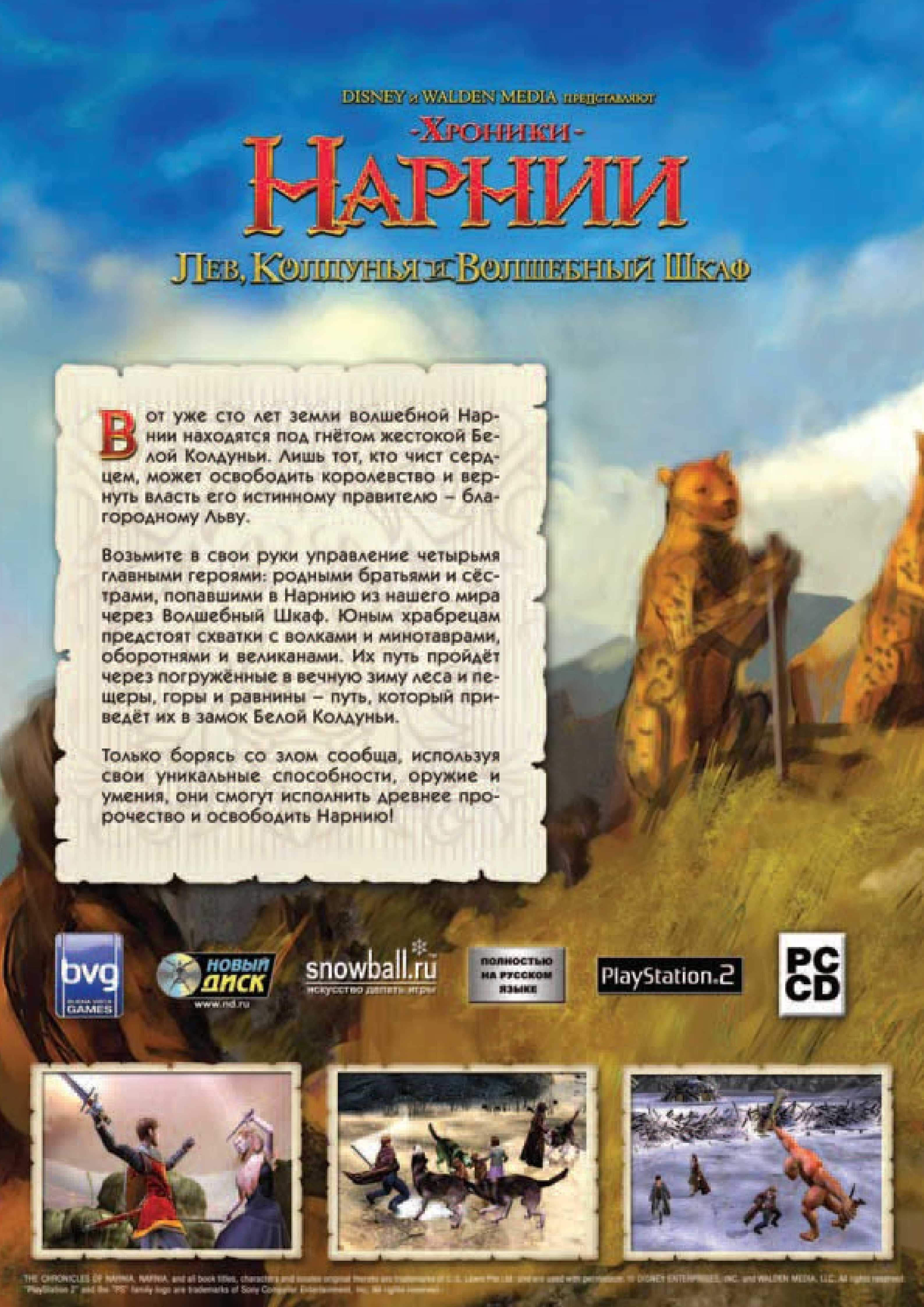


Матрица по-персидски.

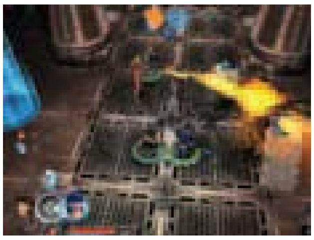


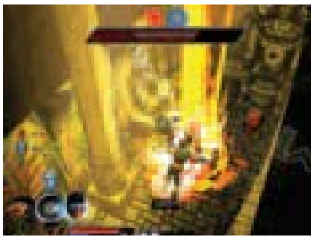


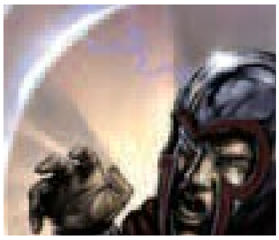
Почему-то вместо крови из него сыплется песок.


DISNEY и WALDEN MEDIA представляют
-Хроники-
Нарнии
Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф
Вот уже сто лет земли волшебной Нарнии находятся под гнётом жестокой Белой Колдуньи. Лишь тот, кто чист сердцем, может освободить королевство и вернуть власть его истинному правителю – благородному Льву.
Возьмите в свои руки управление четырьмя главными героями: родными братьями и сёстрами, попавшими в Нарнию из нашего мира через Волшебный Шкаф. Юным храбрецам предстоят схватки с волками и минотаврами, оборотнями и великанами. Их путь пройдёт через погружённые в вечную зиму леса и пещеры, горы и равнины – путь, который приведёт их в замок Белой Колдуньи.
Только борясь со злом сообща, используя свои уникальные способности, оружие и умения, они смогут исполнить древнее пророчество и освободить Нарнию!
bvg
GAMES
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
snowball.ru
искусство делать игры
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
PlayStation.2
PC CD


PC CD
НАРНИИ



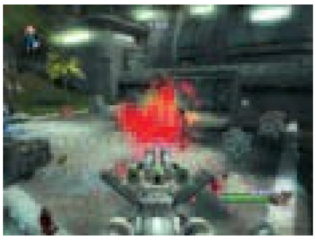














УДИВИЛИ

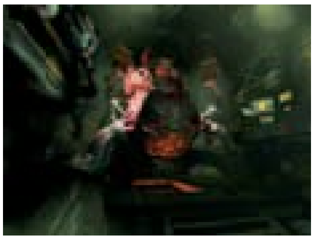
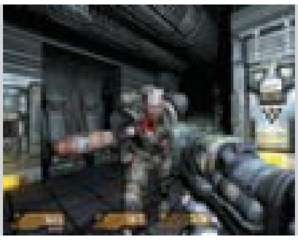
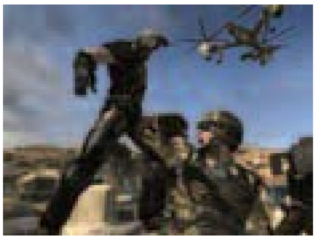
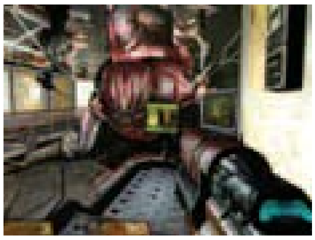
F.E.A.R. – игра, на которую нельзя было не обратить внимания. Еще год назад всем было ясно: **Monolith** делает что-то особенное. Интерес подогревался скриншотами, роликами и рассказами немногих счастливцев, которым удалось взглянуть на еле работающую версию игры.

Сейчас, после релиза, мы можем сказать честно: революции не случилось. Игра не стала откровением, сопоставимым по масштабам с появлением ***Unreal*** или ***Quake***. К тому все и шло. Ведь если задуматься, то разочарования обычно случаются из-за того, что люди видят одно, а хотят лицезреть совсем другое. В случае с F.E.A.R. именно так и случилось: нам обещали шутер с крепким сюжетом, slo-mo и гениальным AI – и сделали. А геймеры жалуются на слабый сюжет, видимо, сравнивая игру с ***Planescape: Torment***. Сетуют на линейность и на прочую дребедень...

Очнитесь, люди! Где еще (в рамках жанра, конечно) вас будут так умело пугать и так резво (и с огоньком) убивать? То-то же!

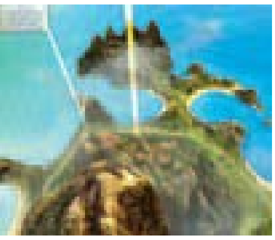
В общем, мы уверены, что F.E.A.R. – классный проект. Но игрой месяца признаем не его, а ***Civilization IV***, обзор которой попал в номер в самый последний момент.




РЕЦЕНЗИИ





СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5
Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0
В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5
Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0
«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5
Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0
Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

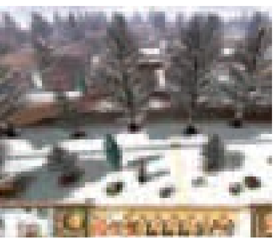
10.0
Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

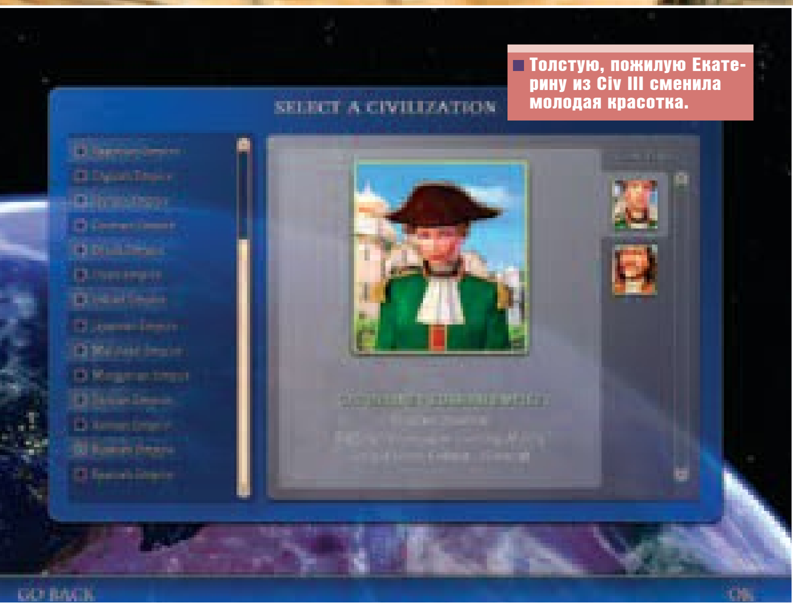
SID MEIER'S CIVILIZATION IV

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ – ПРОСТО!

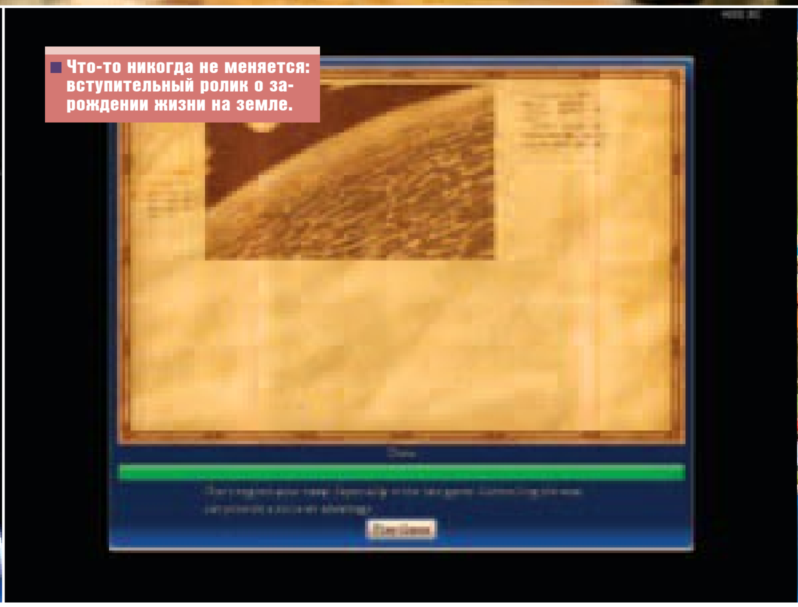


игра месяца

ЖАНР ИГРЫ	Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
РАЗРАБОТЧИК	Firaxis
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 18-ти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.civ4.com



Толстую, пожилую Екатерину из Civ III сменила молодая красотка.



Что-то никогда не меняется: вступительный ролик о зарождении жизни на земле.

О КОМПАНИИ

Компания Firaxis была основана Джеффом Бриггсом (Jeff Briggs) в 1996 году. Сид Мейер (*Sid Meier*) является ее креативным директором. За девять лет компания выпустила 11 игр, в том числе *Civilization III*, *Alpha Centauri*, *Gettysburg!*, римейк *Pirates!* и другие хиты. Продажи принесли Firaxis более 100 миллионов долларов и около 50 наград.

Текст: Илья Азар

Страшно представить, но с того момента, как на свет появилась первая *Civilization*, прошло уже без малого 15 лет. Тебя еще, может быть, не было на свете (ну, или ты пешком под стол ходил), а игра уже успела завоевать миллионы сердец. Ее бешеный успех вполне закономерен. «Цивилизация» поражает невиданным историческим масштабом и безграничным простором возможностей. Она вместила в себя шесть тысяч лет человеческой истории: войны, дипломатию, науку, культуру, религию и торговлю. «Объять необъятное» – это про нее, едва ли не лучшую игру в мире.

Именно «Цивилизация» стала первым моим компьютерным увлечением. Все свободное от школы время, я проводил за игрой, вновь и вновь начиная погоню за имперской мечтой. Если бы не бдительные родители, я бы наверняка умер от обезвоживания, голода и недосыпа, поскольку от ***Civilization*** невозможно было оторваться. В народе подобное заболевание назвали «еще один ход и ложусь». **Сид Мейер** (Sid Meier), папа «Цивы», закрепил успех, сделав ***Civilization II*** и ***Civilization III***. Потом были орды клонов, римейков и адд-онов. За четыре года, прошедшие с выхода Civ III, все уже успели подзабыть о культовом сериале. И тут вдруг на нас свалилась ***Civilization IV***. Мейер в который раз создал по одному ему известным лекалам идеальную игру и вернул меня в детство.

ВМЕСТО ЛИКБЕЗА

Если по каким-то неведомым причинам ты никогда раньше не играл в Civilization, то тебе обо всем расскажет лично Сид Мейер в подробном туториале. В Civ IV твоя задача, как и в предыдущих сериях, состоит в том, чтобы строить и обживать города, воевать и торговать с соседями, развивать науку и культуру, а в конце либо отправить колонистов в созвездие Альфа Центавра, либо уничтожить всех врагов. Мейер никогда не был сторонником революционных изменений в геймплее, и матерого игрока захлестнет сладкая ностальгия, едва только начнется игра.

Выбрав из девяти предложенных желаемый уровень сложности (комментарий к последнему звучит так: *"Muhahaha! Good luck, sucker"*), а также национальность своих подданных и лидера (российской империей может управлять красавица Екатерина II либо мужественный Петр I), ландшафт и климатические условия, ты увидишь отряд поселенцев, сиротливо озирающихся посреди бескрайней, скрытой туманом войны территории.

ТОРЖЕСТВО ПРОГРЕССА

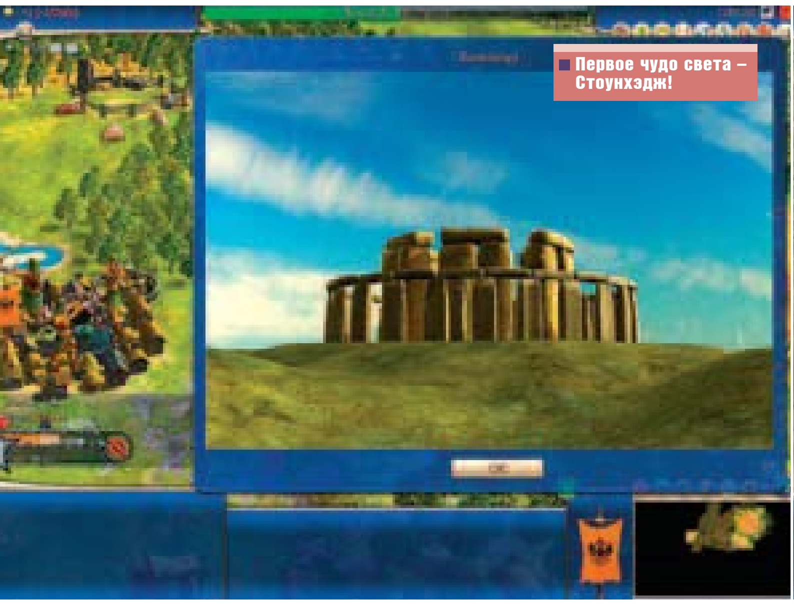
Ощущение deja vu мгновенно испаряется, стоит лишь случайно крутануть колесико мыши. Камера послушно взмывает ввысь, карта превращается в двухмерную (живо напоминающую ту, что была в первой части). Вернувшись на землю, приближаем «глаз» к поселенцам и видим превосходно детализированных юнитов и окружающую природу, достойных любой современной стратегии в реальном времени.

Четвертая часть в пух и прах разбивает представление масс о том, что «Цивилизация» скучна и некрасива

КОРОТКАЯ ЖИЗНЬ



Самый угнетающий недостаток *Civ IV* – это ее преступная скоротечность. Если раньше одна «партия» в «Цивилизацию» могла занять несколько дней, то теперь 6000 лет пролетают за 7-8 часов. В настройках можно поменять скорость открытия новых технологий и строительства зданий, но все равно от ощущения, что геймплей упростили ради новичков, не отделаться.



Первое чудо света – Стоунхэдж!



Burn, baby, burn! – подпись к разрушению города.



Максимальное отдаление камеры. Напоминает первую «Циву».

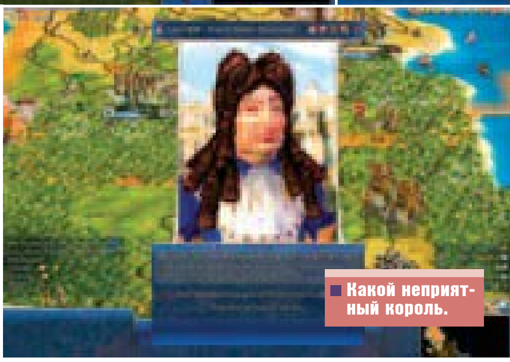


В город заходить незачем.

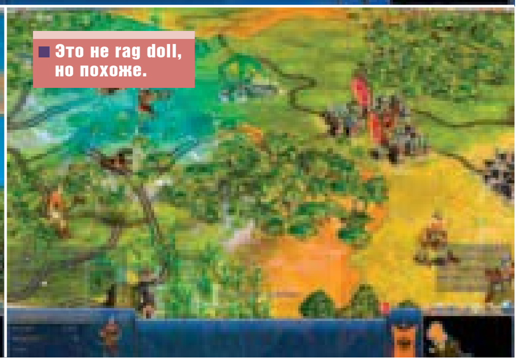
ВСЕ СРАЗУ



Впервые в «*Цивилизации*» мультиплеер встроили сразу, а не отложили до выхода адд-она. Поиграть против живого противника можно в Интернете, по локальной сети или модему, по электронной почте или сидя за одним компьютером. В игру можно войти «на лету», переняв дела у одной из империй компьютера. Есть режим командной игры, когда у тебя с другом общая территория, ресурсы и технологии.



Какой неприятный король.



Это не rag doll, но похоже.

В отношении графики четвертая часть «Цивилизации» сделала громадный шаг вперед по сравнению с третьей. Волны накатываются на берег, листва шевелится на ветру, тачки выезжают из медной шахты. Отдельных слов заслуживает потрясающая анимация движений юнитов. Любо-дорого глядеть на сражение рыцарей с пикейщиками. Изображение повергает в глубокий шок не меньше, чем картинка из ***Age of Empires III***. И это «Цивилизация», которая, начиная со второй серии, по графике была на три шага позади конкурентов?

Карта мира выглядит совсем не так, как раньше. Если в предыдущих частях города на общей карте были на одно лицо, то теперь в поселениях «прорисовываются» все построенные здания и чудеса света – каждый город уникален. Приблизив камеру, можно различить Колизей, храм или бараки, прячущиеся за городской стеной. Вокруг городов рабочие строят маленькие деревеньки (увеличивающие прибыль от торговли), фермы, шахты, дороги и изображение местности начинает напоминать снимки из Google Map.

В игре возможно все. Даже чтобы государственной религией США стал ислам с Меккой в Лос-Анжелесе



После получения соответствующего ресурса у тебя появятся боевые слоны.



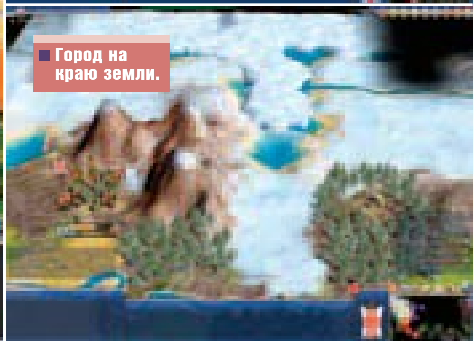
Иудей Чингиз-хан доволен, что у Российской империи такая же религия.



Смешались кони, пушки, люди...



Откуда они едут? Из пучины морской?



Город на краю земли.

К сожалению, есть у графического великолепия и обратная сторона. На форумах многие игроки жалуются на то, что игра безбожно тормозит даже на мощных компьютерах. Учти это. Хотя я на своей средненькой машине с подобными проблемами не сталкивался, играя в высоком разрешении и с выкрученными на максимум настройками.



ВОЕННАЯ СИСТЕМА

Практически все основные элементы геймплея «Цивилизации» были серьезно переработаны. И, что бывает нечасто, игра от этого стала только лучше. Так, в **Firaxis** отказались от параметров защиты и атаки у юнитов, оставив им только силу (strength). Была изменена система апгрейдов отдельных видов войск. Раньше каждая боевая единица после нескольких сражений просто становилась сильней. В Civilization IV ты сам выбираешь бонус, который получит юнит за победу в бою. Отряд можно научить лучше защищаться в джунглях либо эффективнее сражаться против определенного типа войск. К тому же теперь пикейщики имеют логичное преимущество над кавалерией, а лучники наносят больше урона противнику с холмов или из-за крепостных стен.

ТОНКАЯ НАСТРОЙКА РЕЖИМА

Если в предыдущих ***«Цивилизациях»*** революционные массы меняли монархию на республику и наоборот, то в Civ IV все интереснее. В каждой из пяти сфер управления (civics) – судебной, правовой, религиозной, экономической и политической – с развитием науки становятся доступны для выбора пять условий (например, в религии – это паганизм, организованная религия, теократия, пацифизм или свобода вероисповедания). Каждое из них дает различные бонусы твоей империи. Таким образом, ты можешь создать свой неповторимый политический режим. Например, сделать из США полицейское государство с отношениями типа «вассал–сюзерен», свободной экономикой и язычеством.





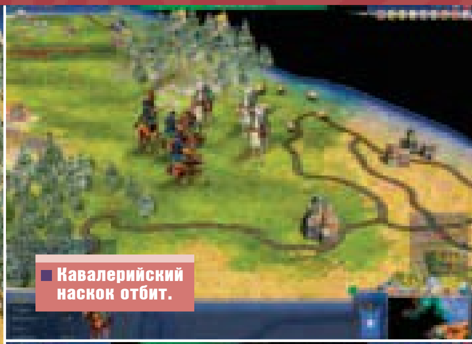
Этот экран ты будешь видеть нечасто.



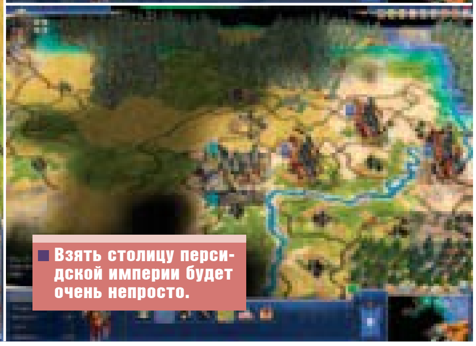
Натюрморт: три пикейщика и зернохранилище.



Девушка явно чем-то недовольна. Ах, простите, она же индуистка.



Кавалерийский наскок отбит.



Взять столицу персидской империи будет очень непросто.

Прежде, чем отправлять все имеющиеся войска на вражеское поселение, лучше для начала измотать защитников артиллерией. Для взятия городов стоит использовать юниты, которые специализируются на осаде или имеют бонус в сражениях с конкретным видом войск, засевшим в крепости. А отряды, у которых «прокачена» защита в лесу, лучше отправить воевать с варварами или на разведку новых земель. Вообще говоря, брать города стало проблематичнее, поскольку их защитники, отбив с десяток атак, становятся сильнее. В целом воевать в новой «Цивилизации» интереснее, но гораздо сложнее, чем раньше.

ЗЛОПАМЯТНЫЕ СОСЕДИ

Геймерам, предпочитающим мирное сосуществование с другими народами, жить, напротив, стало вольготнее. В Civ IV вражеские войска не могут, как раньше, свободно переходить твою границу, если только ты не воюешь со своим соседом или не согласился на «открытие границ» друг для друга. Теперь наглый союзник уже не построит рядом с твоей столицей собственный город, что всегда очень раздражало и часто становилось причиной военного конфликта. Правда, соседи хорошо запомнят твой отказ пустить их на твою территорию. Они вообще ничего не забывают. Если ты не согласился обмениваться товарами или объявил войну их союзнику, отношение к тебе ухудшится, если подарил им технологию или вы уже тысячу лет не воевали – улучшится. Такая вот нехитрая дипломатия. И, конечно, никуда не делись шпионаж и прочие грязные уловки.

КУЛЬТУРА И РЕЛИГИЯ

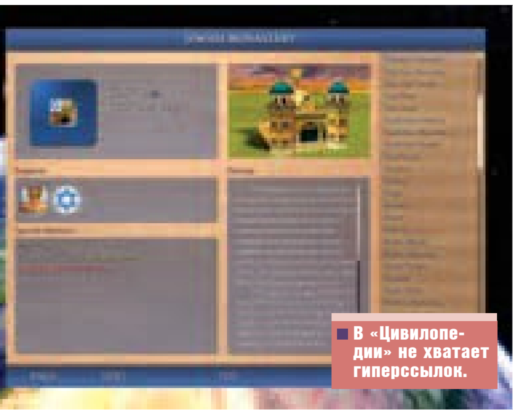
Одним из наиболее значительных изменений в геймплее Civ IV стало усиление роли религии. В игре представлены семь религиозных течений (правда, различаются они только названиями и молельными домами – эффект же дают идентичный), каждое из которых становится доступным после изучения определенной науки. Открыв ее первым, ты можешь сделать одну из конфессий своей государственной религией и отправлять из «святого города» (там, где родится первый про-

НИМОЙ И WORLD MUSIC

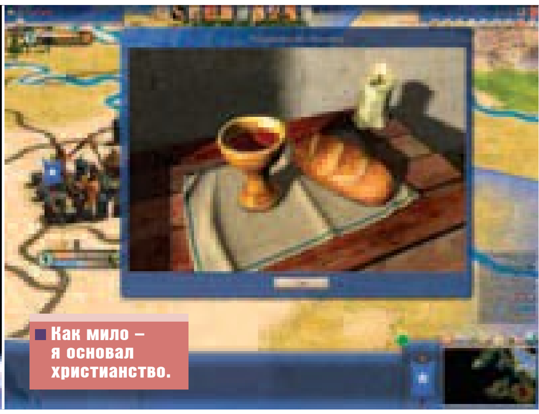
Саундтрек к ***Civilization IV*** составляют песни в стиле world music. Этнические мелодии хороши тем, что практически не надоедают. На достойном уровне записаны звуки сражений и повседневной жизни империи. Очень мило, что по мере удаления камеры от земли звук и музыка меняются. Понимающие по-английски игроки насладятся характерным голосом **Леонарда Нимоя** (Leonard Nimoy). Поклонники вселенной Star Trek просто обязаны его знать: Нимой играл Капитана Спока (Captain



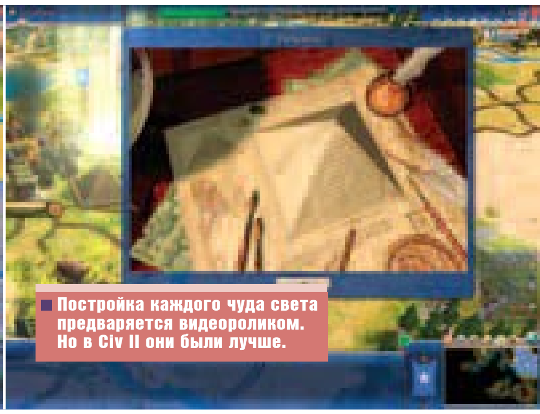
Spock). Всего же 74-летний актер снялся в 57 фильмах и телесериалах. Известен он и как режиссер нескольких серий Star Trek.



В «Цивилопедии» не хватает гиперссылок.



Как мило – я основал христианство.



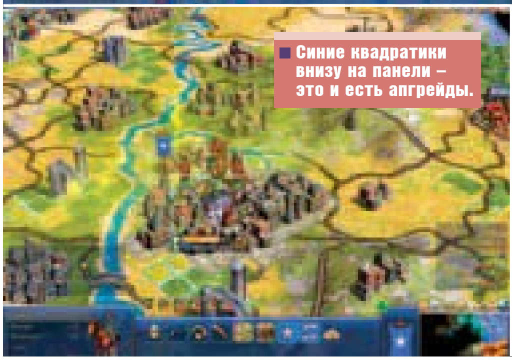
Постройка каждого чуда света предваряется видеороликом. Но в Civ II они были лучше.



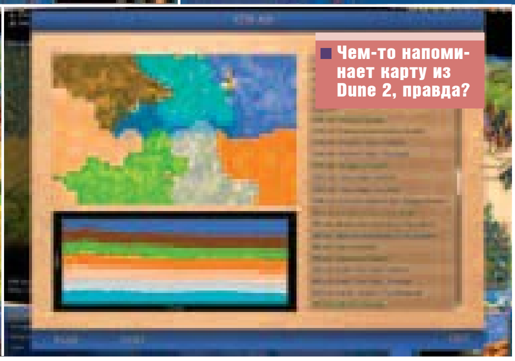
Глаза разбегаются – столько всего!



Москва не сразу строилась!



Синие квадратики внизу на панели – это и есть апгрейды.



Чем-то напоминает карту из Dune 2, правда?

рок) миссионеров, постепенно обращая свои и чужие города в «правильную» веру. Религия становится важным инструментом во внешней политике, поскольку нации одного вероисповедания вроде как не чужие друг к другу. А разная вера, напротив, сильно портит отношения.
Религия влияет и на уровень культуры в стране. В Civ IV каждый город производит определенное количество «культурных очков» (cultural points), которые в том числе ускоряют производство в этих городах. Поскольку теперь в оных можно строить только по два чуда света, каждое поселение выгодно делать специализированным: научным центром, колыбелью искусств или, например, религиозной столицей страны. Там будут рождаться «великие люди» (great people): художники, ученые или полководцы. Они могут как влиться в население города, усилив его культурный потенциал, так и, скажем, основать академию наук, которая расширит границы империи и добавит нации уйму культурных очков. Напомним, что одним из вариантов победы в игре является культурное превосходство.

НЕ НАДО ДЕГТЯ

Конечно, у игры есть и недочеты. Так, если заботу о рабочих (список «производимых» ими улучшений увеличился в разы) можно передать компьютеру, то со строительством в городах, увы, придется управляться без посторонней помощи. Впрочем, разработчики постарались максимально оптимизировать интерфейс, и практически все операции осуществляются с общей карты (из-за этого сообщения о жизни других империй убраны в левый верхний угол экрана и почти не видны).
Правда, как раз ориентация игры на новичков вызывает недовольство у хардкорных игроков. Но я уверен, они быстро привыкнут и перестанут бурчать. Они ведь не всерьез, ведь в новую «Цивилизацию» просто невозможно не влюбиться с первого взгляда. Скорее беги за ней в магазин, если только не боишься выпасть из реальности на долгие месяцы.

ФАКТЫ

11 разных Civilization, считая адд-оны, увидели свет

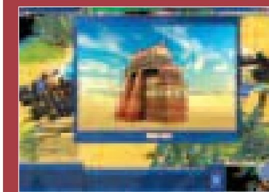
100 различных зданий можно построить в городах

85 научных дисциплин для изучения

69 внутриигровых видеоролика

6000 лет истории нашей цивилизации охватывает игра

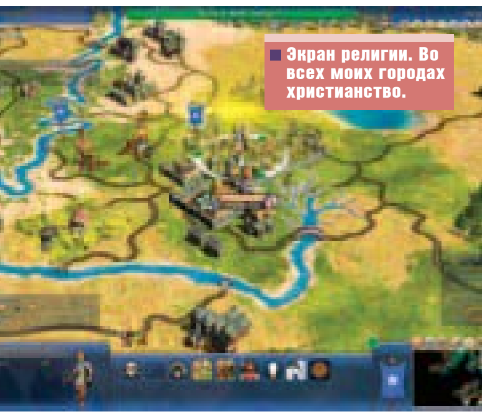
35 видов ресурсов раскиданы по карте



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	9.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.8



Экран религии. Во всех моих городах христианство.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 10.0
+ Самая главная стратегия всех времен. Оторваться от нее невозможно.
– Почему в сутках только 24 часа, а человеку еще и нужно спать?

ГРАФИКА 9.0
+ Мощный 3D-движок. Великолепная анимация юнитов.
– Придирчивых эстетов кое-что может разочаровать. Но только их.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Неплохая этническая музыка. Приятный голос актера Леонарда Нимоя.
– Невыразительный звук, но общего впечатления от игры он почти не портит.

ДИЗАЙН 9.0
+ Стильная и красивая игра – от вступительного и до заключительного ролика.
– Упрощенный геймплей. Отсутствие автоматизации развития городов.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Элегантный и почти незаметный. Управлять городом можно с общей карты.
– Мелкие шрифты. Не очень удачная эргономика из-за компактности.

ИТОГО

«Цивилизация», как виски, с годами только хорошеет! Очередной шедевр Сида Мейера.



9.0

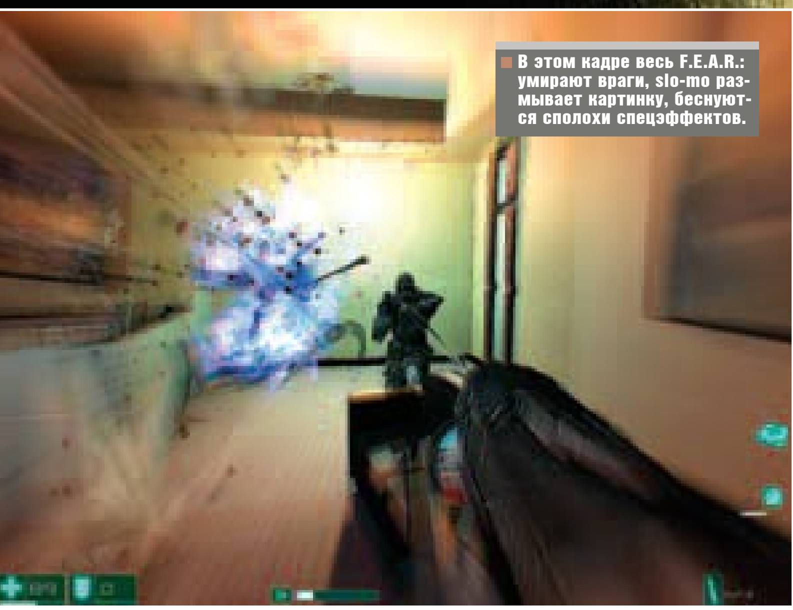
F.E.A.R

ДО СЕДЫХ ВОЛОС

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Universal Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Monolith Productions
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
1 DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.feargame.ru



В этом кадре весь F.E.A.R.: умирают враги, slo-mo размывает картинку, беснуются сполохи спецэффектов.



Кровь льется рекой, а наш герой идет по трупам к своей цели.

О КОМПАНИИ

■ Monolith Productions – студия с более чем десятилетней историей. Прославилась компания шутером *Blood*. Потом были как удачные (*Shogo, No One Lives Forever 1-2, Aliens vs. Predator 2, Tron 2.0*), так и провальные (*Contract JACK, The Matrix Online*) проекты. В 2004-ом фирму купила Warner Bros. Entertainment.

Алексей "Chikitos" Ларичкин

Признаюсь как на духу: я предпочитаю RPG и пошаговые стратегии, а вот FPS недолюбливаю. Есть такой грешок: люблю неспешно, в свое удовольствие поиграть за чашечкой чая. А шутеры и чай несовместимы. Сплошная нервотрепка – можно и производственную травму получить, если кружку себе на ноги перевернешь. Впрочем, к работе своей я отношусь ответственно – лучшие FPS тщательно изучены и занимают почетные места в домашней коллекции. *Doom*, *Unreal*, *Quake*, *Half-Life*... да ты и сам их все знаешь.

В редакторском деле важно еще и свежачок отслеживать, чтобы быть всегда в теме. ***Quake 4*** и ***Serious Sam II*** еще ждут своего часа, а вот ***F.E.A.R.*** я сразу прибрал к рукам. Несложно определить потенциальный хит в тех случаях, когда речь идет о продолжениях известных игр. С новыми проектами все не так просто. Однако сомнений в хитовости С.Т.Р.А.Х.-а не было еще на **E3 2004**, когда разработчики представили на суд публике один загадочный скриншот и куцый пресс-релиз. **E3 2005** и **Games Convention** лишь подтвердили диагноз. Драматурги из **Monolith** подготовили великолепную пьесу. Жаль только, немножко смазали выступление. Но мы все равно рукоплескали, ибо задумка-то гениальная, да и актеры старались. Остальное – мелочи.

А БЫЛА ЛИ ДЕВОЧКА?

Даже детсадовцы знают, что разработчики F.E.A.R. вдохновлялись боевиками в стиле **Джона Ву** (John Woo) и ужастиком «Звонок» (The Ring). На сюжет наложило отпечаток и то, и другое.

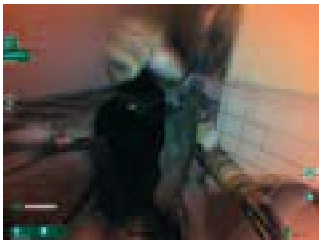
Телепат Пакстон Феттел слышит в голове голос маленькой девочки, призывающей «убить всех». Сопротивляться этому голосу ой как непросто, а потому Феттел берет под свой контроль батальон солдат-клонов (секретный военный проект) и начинает зачистку здания компании «Армахем». Обычный спецназ пасует перед кровожадным телепатом и его армией, и за ликвидацию злодея принимаются сотрудники подразделения с говорящим названием F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon). Главный персонаж – личность еще более загадочная, чем Пакстон, – берет в руки пушку, отправляется на задание, и тут начинается такое...

Мы продираемся сквозь катакомбы промышленных построек (а позже через офисные помещения – игра вообще здорово отдает киберпанком), усмиряем воинственных клонов и шарахаемся от каждого шороха. Страшно! Исправно ускользающий Феттел бередит сознание какими-то странными фразами (в памяти что-то всплывает, но тут же растворяется в воздухе), люди умирают самым загадочным образом, льется кровь, творится какая-то чертовщина и... является призрачная девочка Альма (ага, та самая).

F.E.A.R. HAS YOU

Не забыт и фильм «Матрица» братьев Вачовски. Когда дело доходит до сражений, в воздухе начинает витать запах голливудских блокбастеров. Герой мо-

С НОГИ



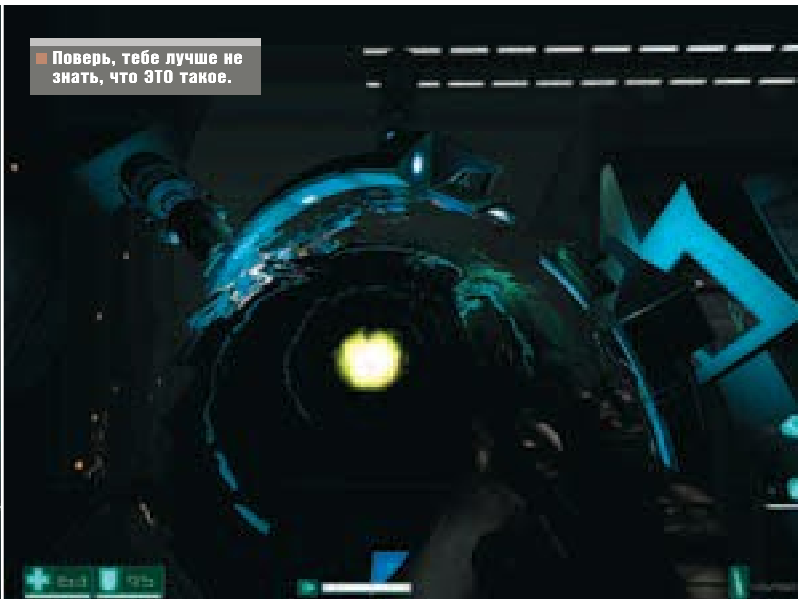
■ Наш подопечный не только из огнестрельного оружия шмаляет по врагам, но и приемам рукопашного боя обучен. Может и прикладом в морду ткнуть, и подсечку провести, и в прыжке с ноги заехать. Сомневаюсь, конечно, что ты часто будешь полагаться на грубую физическую силу – пальнуть из пушки все-таки сподручней, – но смотрится ближний бой с включенным slo-mo довольно эффектно.



Когда дело доходит до сражений, в воздухе начинает витать запах лучших голливудских блокбастеров



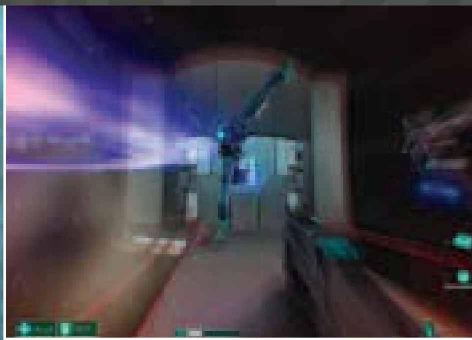
■ Отвратительно? А что ты хотел? Это ж ужастик.

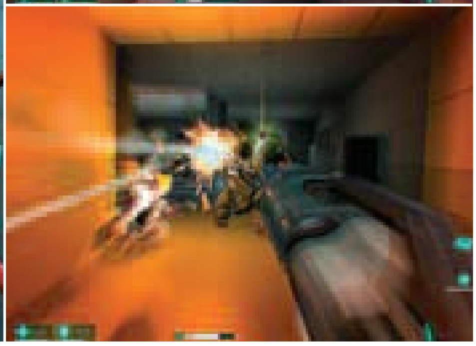


■ Поверь, тебе лучше не знать, что ЭТО такое.



Адские демоны прорвались в реальность.



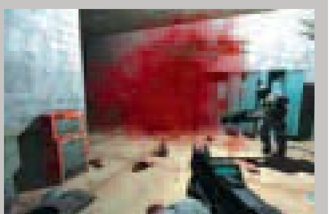


Ищи патч и трейнер на диске!

жет взять с собой только три вида оружия плюс гранаты и мины, но больше и не нужно. Чу! Мы слышим переговоры противников (клонированные солдафоны почему-то очень разговорчивы), краем глаза замечаем мелькнувшего гада и нажимаем кнопку slo-mo. Мир подергивается блюром; мы кидаем под ноги неприятелям гранату, чуть разворачиваемся и стреляем отколовшемуся от группы спецназовцу в голову – пуля прочерчивает в воздухе дорожку, как в воде, и ударяет бедолаге в висок. Лучший эффект замедления времени в играх! А потом наступает черед светопреставления. Весьма требовательный к начинке PC движок изрыгает сочные спецэффекты: падают осколки, крошатся стены, клубом поднимается пыль, бьются стекла, взлетают на воздух бочки, взвиваются языки пламени, искривляет пространство взрывная волна от гранат... Враги паникуют, взывают о помощи, яростно отстреливаются... Нет, это надо видеть – посмотри хотя бы на скриншоты, и ты сам все поймешь.

УНОСИ ГОТОВЕНЬКОГО

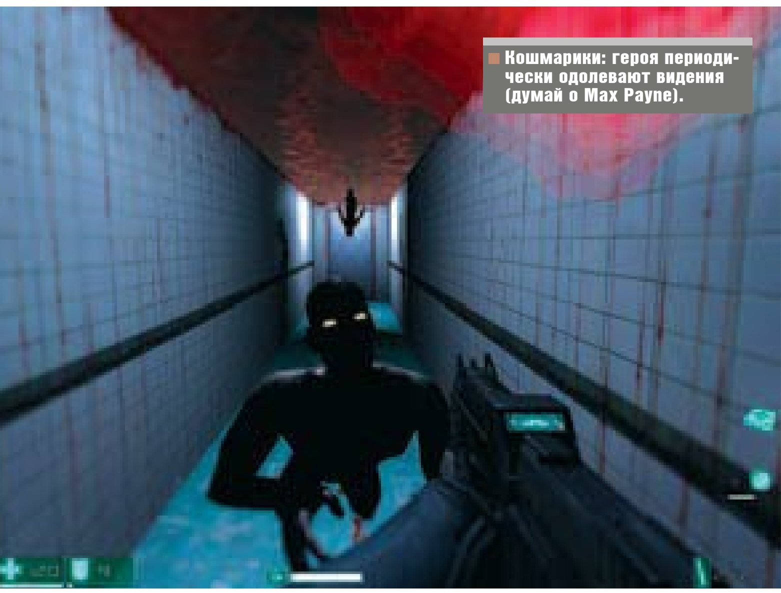
Разработчики не поленились прикрутить к игре мультиплеер. Революционного прорыва не жди – в наличии стандартные режимы вроде deathmatch и capture the flag. Впрочем, есть интересная особенность: один из игроков может замедлять время. Круто?! Как бы не так – другие видят, где находится «читер» и, сломя голову, несутся ему навстречу, чтобы убить счастливчика и, таким образом, заполучить ценный бонус. В командной игре, кстати, можно ловить противников на живца, устраивая



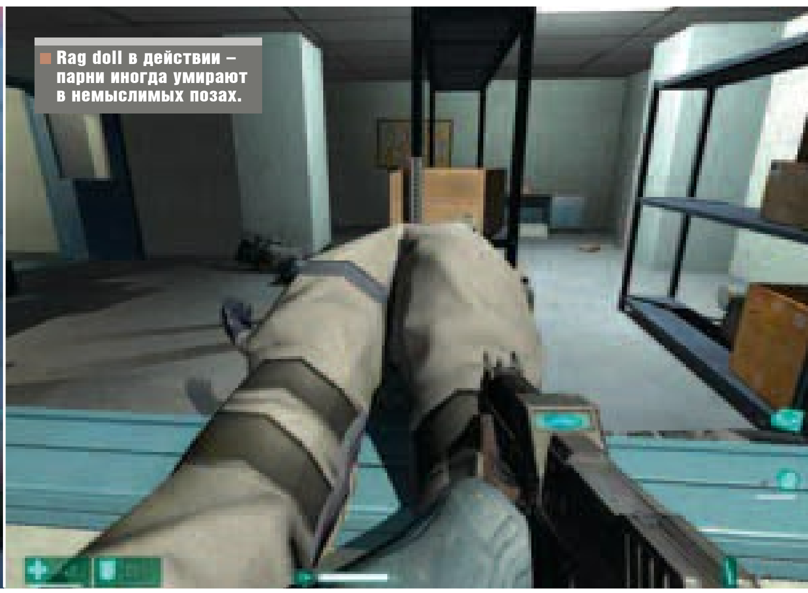
засаду около обладателя разрешения на slo-mo. А вообще, многопользовательская часть ***F.E.A.R.*** получилась разудалой и динамичной. Рекомендуем!

НЕДОКРУТИЛИ

Разработчики проделали грандиозную работу, но все равно не реализовали весь потенциал проекта. С таким-то движком преступно было бы не поиграть со «стелсом». Но забудь о прятках, скрытном перемещении и перерезанных глотках – темнота используется лишь для запугивания игрока. А что насчет головоломок и трюков с физикой, как в ***Half-Life 2***? Ведь в F.E.A.R. «зашит» орденоносный *Havok*. А ничего! Ждите ответа в следующей серии.



Кошмарики: героя периодически одолевают видения (думай о Max Payne).



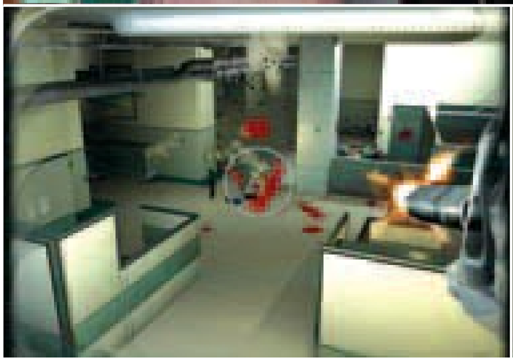
Rag doll в действии – парни иногда умирают в немыслимых позах.

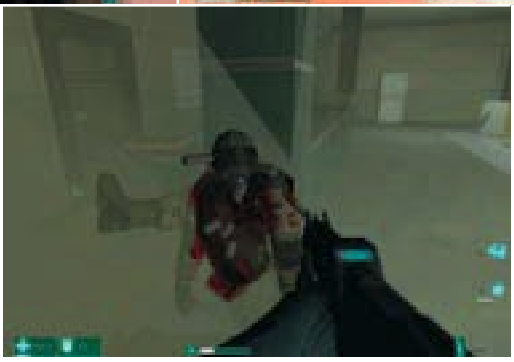


Кажется, против главгероя ополчились все. Вот и охранники уважаемой фирмы хотят его смерти. Наивные...



Порой в горячке боя не видно ничего, кроме цели.





Поэтому неудивительно, что многие геймеры жалуются на монотонность. Действительно, некоторые уровни блеклы и однотипны. Особенно достают встречающиеся на каждом углу одинаковые молотки, призванные, видимо, оживлять интерьеры. Геймплей в основном сводится к уничтожению противников и поиску амуниции и power-up-ов. Следует признать, что здесь авторы дали маху. Избалованным любителям шутеров подавай и акробатику, и заезды на транспортах, и какие-нибудь хитроумные задания. А разработчики – вот подлецы – сделали ставку на сценарий. Мой тебе совет: не настраивайся увидеть революционный FPS, расширяющий границы жанра, готовься к сюжетному хоррор-боевику (вот выраженьице родилось-то). Да, продюсеры сэкономили на декорациях, но не пожалели денег на спецэффекты и сценариста. Если сосредоточишься на сюжете, получишь истинное удовольствие. Ты распутываешь клубок тайн, у тебя складывается в голове какая-то картина, и ты, кажется, уже знаешь разгадку происходящего, но всегда остаются какие-

ФАКТЫ

1000 клонированных спецназовцев

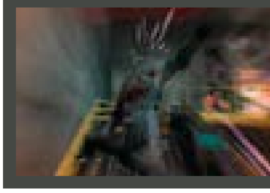
9 видов современного и футуристического оружия

10 часов – примерно столько уйдет на сингл

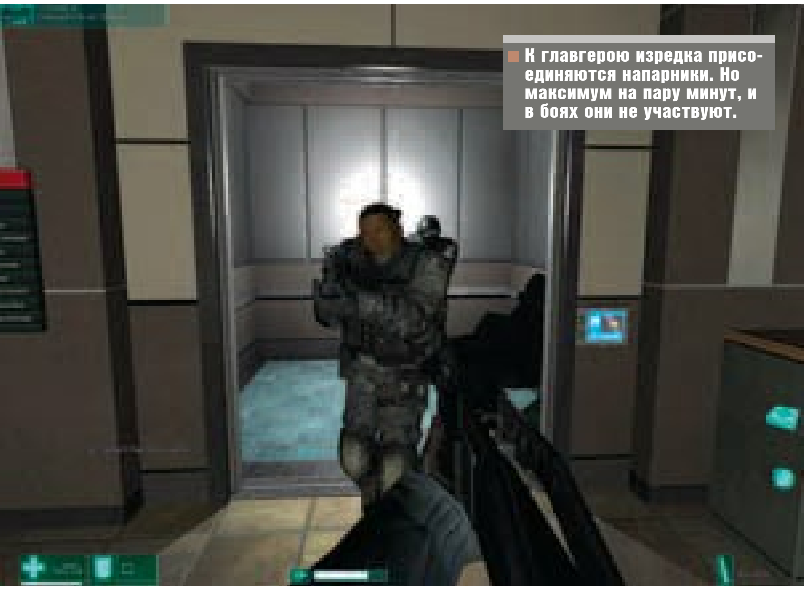
44 уровня – некоторые весьма однообразные и серые

11 эпизодов, пролог и эпилог

1 страшная девочка Альма



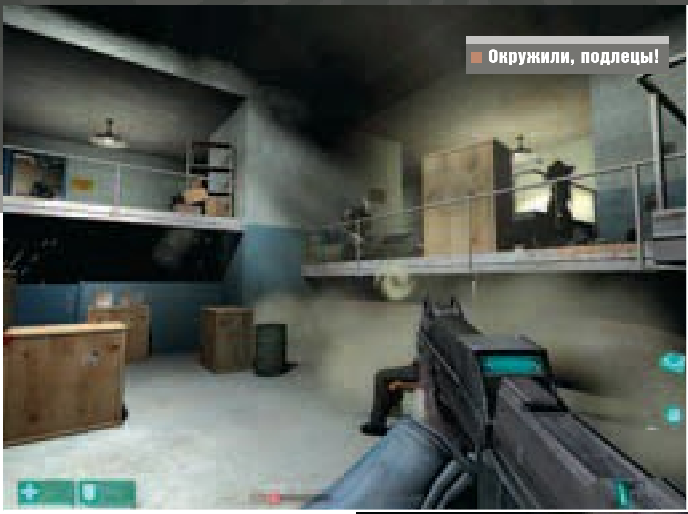
Разработчики проделали грандиозную работу, но все равно не реализовали весь потенциал проекта



К главгерою изредка присоединяются напарники. Но максимум на пару минут, и в боях они не участвуют.

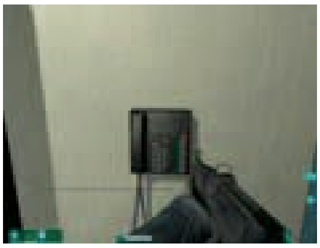


«О, блин», – говорит клонированный солдат. Точно – блин! Ну, где еще сыщешь такие спецэффекты?!

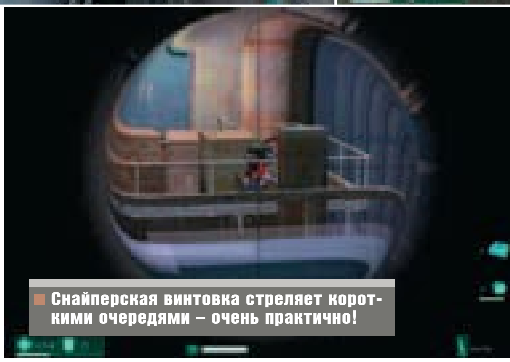

Окружили, подлецы!

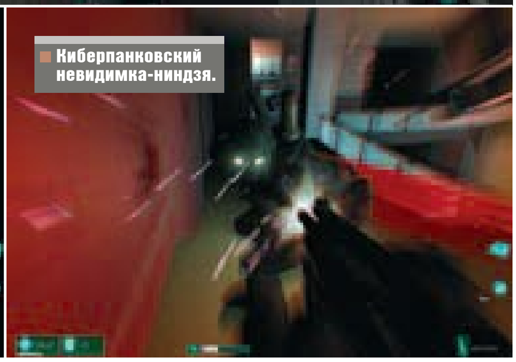

Вот С.Т.Р.А.Х.-то какой – мужик врос в стену!

ЗВОНОК!



Не забывай прослушивать телефонные сообщения и считывать информацию с ноутбуков: там разработчики оставили сюжетные подсказки (частенько они, правда, больше запутывают, чем проясняют дело) и просто интересную информацию. Этот дизайнерско-сценарный приемчик весьма эффективен для запудривания мозгов и запугивания игрока, хотя и не нов: нечто подобное мы видели, например, в *System Shock 2* и *Doom 3*.


Снайперская винтовка стреляет короткими очередями – очень практично!


Киберпанковский невидимка-ниндзя.

то мелочи, тонкости, до которых ты просто обязан докопаться. Жаль только, монолитовский режиссер дал слабину где-то на второй четверти игры: Феттел неизменно удирает от нас, к появлениям страшной девочки привыкаешь, а клоны приедаются. Впрочем, это ненадолго. Начиная со второй половины, видения все меньше одолевают героя, экшена становится больше, на сцену выходят новые действующие лица и противники.

ОДА AI

Критики и геймеры до сих пор ломают копья, пытаясь точно установить, удалась игра или нет. Но в одном спорщики сходятся: в F.E.A.R. самый лучший на сегодняшний день AI. Ну, где такое видано, чтобы противники не ломились дружною толпою навстречу гибели, а тихой сапой крались по коридорам, стараясь зайти к нам во фланг или вовсе с тыла? А еще враги кидают гранаты, выкуривая нас из укрытия; прячутся за углом, высовывая оттуда лишь оружие; улепетывают, если ранены; мгновенно реагируют на свет фонарика (подбираться к ним лучше в потемках; стелсу место все-таки нашлось); прыгают через оконные проемы и чрезвычайно метко стреляют. С этими мерзавцами бороться на равных могут, разве что, специально обученные киберспортсмены (и то не факт), простых же геймеров спасает только читерский slo-mo. Про искусственный интеллект не грех и поэму написать, но нам пора закругляться.

F.E.A.R., как классный спринтер, вне конкуренции на двухсотметровке, но при забеге на пять километров добирается до финиша в полуобморочном состоянии, пешком и с языком на плече. Эх, не хватило у авторов запала и усидчивости. Могли ведь покорить Джомолунгму, а осилили только Пик Коммунизма. А что? Тоже результат. Да еще какой! Объективно игра заслуживает 8.5, но мы накидываем еще полбалла за необычный подход к застоявшемуся жанру. Верим, что монолитовцы проведут работу над ошибками и сиквел (да будет он, будет – не может не быть) получится идеальным. Вот тогда и десяточку влепим!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	9.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
- \+ Лучший со времен System Shock 2 сюжет и голливудского уровня перестрелки.
- − Игру портит рутина – однотипные враги и похожие друг на друга уровни.

ГРАФИКА 9.0
- \+ Яркие спецэффекты, лучшее slo-mo, Havok и великолепнейшая анимация.
- − Очень высокие системные требования – задумайся об апгрейде.

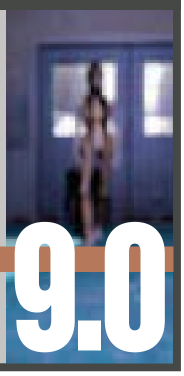
ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
- \+ Уместное и атмосферное музыкальное сопровождение. Прекрасный звук.
- − Минусов не обнаружено.

ДИЗАЙН 7.0
- \+ Дизайнерам удалось пропитать игру запахом страха и неопределенности.
- − Часто повторяющийся интерьер. Некоторые уровни – на одно лицо.

ИНТЕРФЕЙС 9.0
- \+ Все на своих местах. Классика, как она есть.
- − Кому-то может показаться неуместным ограничение по оружию.

ИТОГО

Голливудский блокбастер, почти идеально портированный на PC. Браво!



9.0


Жаль, что NPC нельзя убить: этого Весельчака У я бы пришил без лишних разговоров.


THE SUFFERING
Кровные узы
БОЙСЯ ДЕМОНА ВНУТРИ СЕБЯ
ОСВОБОДИВШИСЬ ИЗ ТЮРЬМЫ, ТОРК НЕ ИЗБАВИЛСЯ ОТ СВОИХ КОШМАРОВ. В РОДНОМ ГОРОДЕ ЦАРИТ ХАОС — БАЛТИМОР НАВОДНИЛИ КРОВОЖАДНЫЕ МУТАНТЫ. ДАТЬ ЛИ ВОЛЮ СВОЕМУ БЕЗУМИЮ ИЛИ — ДЕЙСТВОВАТЬ ОСТОРОЖНО И РАСЧЕТЛИВО?
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
PC CD-ROM
PC DVD
MIDWAY
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

X-MEN LEGENDS II: RISE OF THE APOCALYPSE

РА-РА-РАСПУТИН, РАШЕН КРЕЙЗИ ЛАВ МАШИН



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC



Михаила Распутина нахрапом не возьмешь. Чувствуется русская закалка!



Каждый акт начинается с классного видеоролика.

Текст: Алексей “Chikitos” Ларичкин

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Raven Software / Vicarious Visions / Beenox Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32 Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До четырех
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.xmenlegends2.com

Американцы без ума от мускулистых мужиков в красных лосинах, юношей со взором горящим, поджигающих все вокруг одним движением глаз, и длинноногих девиц, напряжением мысли поднимающих в воздух многотонные машины. Супергерои необычайно популярны в США, да и в Европе тоже. Их слава докатилась даже до России, в первую очередь благодаря кинематографу. Хотя эти гипертрофированные, эмоциональные персонажи нам все еще в диковинку. Не беда – даже если ты не восторге от супергероев, современная индустрия развлечений заставит тебя их полюбить. Лучше не сопротивляйся!

Супергерои – если кто не знает, дойная корова компании **Marvel**, которая выпускает комиксы с ними в главной роли черт знает уже сколько лет. Казалось бы, все это давным-давно должно было надоесть, ан нет – Marvel непрерывно штампует новые сеттинги и издает очередные рисованные истории, а народ их исправно скупает. В чем секрет успеха? Во-первых, в качестве самих комиксов. К ним можно относиться по-разному, но у любого стиля в литературе или, скажем, в изобразительном искусстве обязательно найдутся и свои поклонники, и свои противники. А, во-вторых, марвеловцы активно расширяют сферу своего влияния, продавая лицензии направо и налево. В Голливуде сняли немало классных, зрелищных фильмов: достаточно вспомнить **«Человека-Паука»** (Spider-Man), **«Халка»** (The Hulk), **«Фантастическую четверку»** (Fantastic 4), тех же самых **«Людей Икс»** (X-Men). Не отстает и игроиндустрия: тут вообще целый зоопарк супергеройских проектов – их себестоимость гораздо меньше, чем у кинокартин. Только вот жизнь учит нас, что игры по лицензии – в большинстве своем дрянные поделки, слепленные на скорую руку. Как же приятно, что недавно вышедшая ***X-Men Legends II: Rise of Apocalypse*** является исключением из этого правила.

ДРУЗЬЯ ПОНЕВОЛЕ

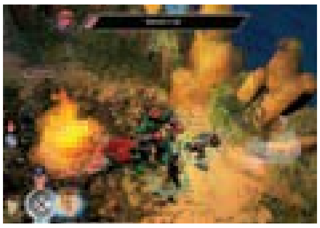
Для того чтобы быть в теме, совершенно необязательно перечитывать все марвеловские комиксы. Но кое-что знать нужно. Если ты смотрел «Людей Икс», то наверняка в курсе, что здешних супергероев принято называть мутантами. Дети атомного века наделены экстраординарными способностями, и это сильно раздражает простых обывателей. Профессор Ксавье (Professor Xavier) – чудовищной силы телепат – открывает школу для «одаренных» от природы личностей и пытает-

В джунглях Антарктики (удивлен, да?) нам нужно обезвредить русского космонавта Михаила Распутина

О КОМПАНИИ

Raven Software – компания, прославившаяся фэнтезийными экшенами *Heretic 1-2* и *Hexen 1-2*, кровавыми шутерами *Soldiers of Fortune 1-2*, а также играми по лицензии *Star Trek* и *Star Wars – Star Trek: Voyager – Elite Force, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Jedi Knight : Jedi Academy*. На ее счету и свеженький *Quake 4*.





ся убедить общество в безопасности мутаций. Получается, прямо скажем, не очень. Особая заслуга в этом принадлежит Магнито (Magneto) вместе с его Братством (The Brotherhood): оппоненты Людей Икс (именно так называют сторонников Профессора) убеждены, что люди и мутанты никогда вместе не уживутся, а потому надо нанести упреждающий удар, «перезаражать» всех мутациями и встать во главе преображенного человечества. Вот так супергерои и живут: одни строят козни, другие всячески противятся проискам недругов.

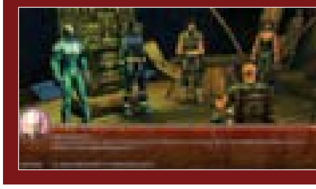
Завязка X-Men Legends II напоминает сюжет фильма «Люди Икс 2»: казалось бы, непримиримые враги объединяются перед лицом новой опасности. В роли этой самой опасности выступает плохой парень с говорящим именем Апокалипсис (Apocalypse) – один из самых могучих мутантов марвеловской вселенной. Он, подобно Магнито, задумал безраздельно царствовать во всем мире. Для претворения в жизнь своего адского плана он похищает четырех супергероев (среди них Quicksilver – сын Магнито) из мутантского убежища Гиноша (Genosha) и собирается выкачать из них всю силу, чтобы стать еще могущественнее. Помогают ему в этом четыре Всадника Апокалипсиса (Horsemen of Apocalypse), которых нам надо, понятное дело, поставить на колени. А после этого вразумить и самого главзлодея. На все про все отведено пять актов, а это 20 с небольшим часов очень энергичного геймплея.

СУПЕРШОУ

Забавно, но завязка – это чуть ли не самая сложная часть сценария. Далее все просто. Команда мутантов путешествует по игровым зонам и бьет супротивников по мордасам.

ФАКТЫ

- **4** супергероя в команде
- **16** персонажей на выбор
- **2** дополнительных мутанта для PC-версии игры
- **160** уникальных суперспособностей
- **4** игрока поддерживает кооперативный мультиплеер
- **70** обширных игровых зон



ПРИКОРМКА

Кроме мордобития никаких чудес? Как бы не так! Разработчики под самую маковку нашпиговали игру секретами и бонусами. Помимо шмотья (есть уникальные и редкие предметы) и лечилок, на уровнях можно обнаружить так называемые Danger Disk'и. Подгрузив их в компьютер, ты получишь доступ к тренировочным заданиям разной степени сложности (ну там разбить 10 ящиков или босса какого замочить). Их выполнение вознаграждается экспой или еще чем-нибудь получше. Кроме того, можно найти диски с обложками комиксов и артами. И еще о секретах: некоторые комбинации персонажей в команде дают существенные бонусы, вроде прибавки в 5% опыта.

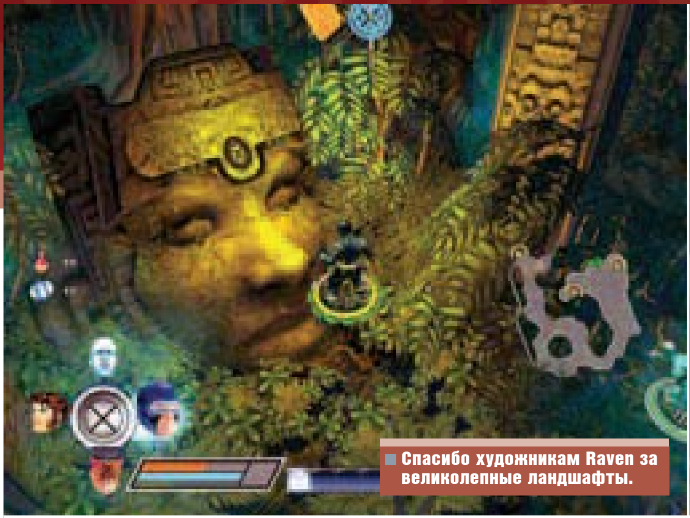




Битва с первым всадником Апокалипсиса – Железным Человеком – одна из самых необычных в игре.



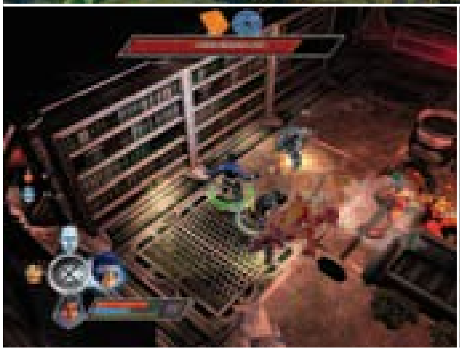
Это, между прочим, бонусная игровая зона.



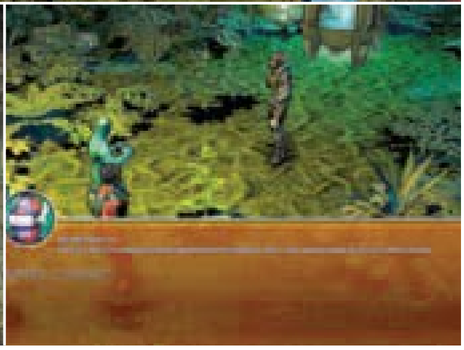
Спасибо художникам Raven за великолепные ландшафты.



Sunfire без вранья жж0т.







ЗНАЙ НАШИХ!



Самый, пожалуй, любопытный персонаж – это Колосс. В миру его зовут Петр Николаевич Распутин. Гигант родился в России в городе Усть-Ордынске. Умеет трансформировать свое тело в прочную металлическую субстанцию

Кто не с нами, тот, как известно, против нас. Напрягать мозг лишний раз не надо – увидел впереди чужака, подбежал и... Здесь, пожалуй, прервемся и вернемся к самому началу. Бороться со злодеями в одиночку не стоит, а потому набираем в команду четырех мутантов. На выбор дается 17 супергероев (среди них два бонусных для PC-версии), еще трех секретных можно открыть позже. Ба, знакомые все лица (если ты, конечно, фильм смотрел): Магнито собственной персоной, Росомаха (Wolverine), Циклоп (Cyclops) и другие. Есть и менее известные личности, вроде Епископа (Bishop) и Колосса (Colossus). Прошу любить и жаловать!

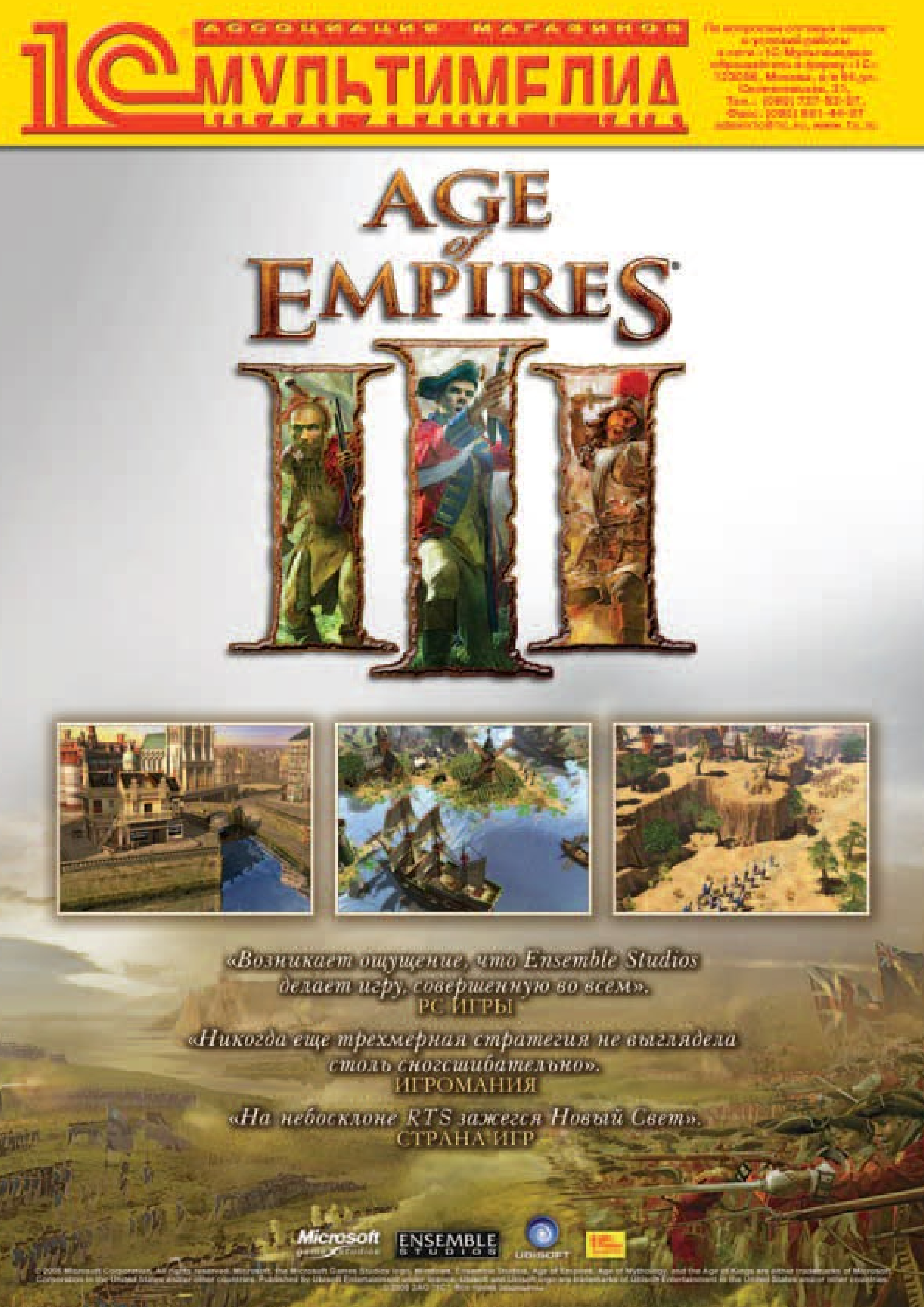
Пусть тебя не смущает наличие четырех героев под твоим командованием: ты управляешь только одним, трех остальных науськивает на врагов довольно грамотный AI. Если ты с удовольствием играл в ***Diablo***, то и X-Men Legends II тебе тоже придется по душе. Каждому персонажу можно по достижении очередного уровня прокачать четыре основные характеристики, а также какое-нибудь одно из многочисленных умений. Скиллов – хоть отбавляй. Есть и пассивные, и «ловушки», и для ближнего боя. Причем любой мутант обладает какими-то уникальными, только ему присущими умениями, а также чрезвычайно мощными супермегаспобностями. На последние, однако, накладываются существенные ограничения. Чуть не забыл: подопечных можно слегка приодеть (всего три слота), что, правда, отразится только на их характеристиках, но никак не на внешнем виде. Во время боя на экране творится форменное безобразие: мутанты разукрашивают виртуальные просторы узорами из спецэффектов, наворачивают

Злодеи встают в позу, выбалтывают все возможные секреты, хамят и предрекают нам скорейшую гибель








АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
AGE of EMPIRES III
«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
делает игру, совершенную во всем».
PC ИГРЫ
«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ
«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР
Microsoft
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT



Некоторые «заклинания» настолько мощны, что в игре есть ограничение на их использование.



Иногда к команде присоединяется персонаж, управляемый AI.

ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ!

Авторы раскидали по уровням несложные головоломки, ориентированные на суперспособности мутантов. Скажем, Магнито умеет перебрасывать мосты через небольшие расщелины, а Шторм (Storm) гасить пламя. Обычно все просто, но порой приходится повозиться. Например, на одном из уровней надо было перелететь через пропасть и переместить огромный камень. Мои подопечные с заданием не справились. Sunfire может летать, но глыбу не сдвинет и на миллиметр. Росомаха легко управляется с тяжелыми предметами, однако преодолеть пропасть ему не под силу. Пришлось брать в команду Джин Грей (Jean Grey) – она и левитировать умеет, и телекинезу обучена.



комбо, одним движением руки стирают в крошку окружающие их предметы и орут благим матом. О врагах вообще молчу – бедолаги гибнут десятками на радость игроку. Просто праздник какой-то! Точнее шоу, ведь супергерои по-другому сражаться и не умеют. Встречи с негодяями неизменно вызывают улыбку. Злодеи встают в позу – грудь колесом, в одночасье выбалтывают все секреты, хамят хорошо поставленными голосами (озвучка вообще великолепна) и предрекают нам скорейшую гибель, чтобы потом огрести по полной программе. Аляповато? Наивно?! Согласен. Делай скидку на стиль комиксов. Апофеоз спектакля под названием X-Men – битвы с супербоссами. Если большая часть боев на «нормальном» уровне сложности не вызывает проблем, то здесь придется попотеть. Без этого никак!

ДЖУНГЛИ АНТАРКТИКИ

Графически игра выглядит очень привлекательно, хоть и разрабатывалась в первую очередь для приставок. Чувствуется, над PC-версией хорошо поработали, однако картинку совсем уж идеальной не назовешь. Ориентация на консоли проявляется и в автоматической работе камеры – требуется время, чтобы к ней привыкнуть. Впрочем, гораздо тяжелее освоиться с управлением. Мой тебе совет: не поскупись на геймпад, иначе придется туго.

Впрочем, мелкие недостатки не тянут даже на каплю дегтя, которая, как известно, может испортить бочку меда. Игра, как и вселенная X-Men, фантастически очаровательна. Одна небольшая ремарка – и ты сразу все поймешь. Действие второго акта происходит в джунглях Антарктики (инопланетяне Nuwali создали оазис посреди заснеженной пустыни), где нашей славной команде нужно разыскать и обезвредить русского космонавта Михаила Распутина (Mikhail Rasputin), по совместительству Всадника Апокалипсиса и старшего брата Колосса. Дичь, конечно, та еще. Но тем проект и привлекает. Повторно проходить X-Men Legends II ты вряд ли захочешь, однако первый раз отыграешь с искренним удовольствием.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.3

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ: 8,0
+ Динамичный геймплей, комбо, суперприемчики и фирменный сюжет.
– Не каждому понравится стиль комиксов. Да и второй раз играть не захочется.

ГРАФИКА: 9.0
+ Ярко, броско, завораживающе. Модельки тщательно прорисованы.
– Не все соки выжаты из современных систем. Сэкономили на полигонах.

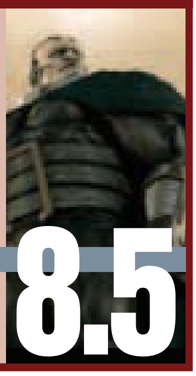
ЗВУК И МУЗЫКА: 10.0
+ Приятная музыка – что называется, в тему. Бесподобная озвучка.
– Честно пытался к чему-то придраться – не получилось.

ДИЗАЙН: 9.0
+ С первого взгляда понятно, что игра по комиксам.
– Отдельные закутки в рамках одной игровой зоны очень похожи друг на друга.

ИНТЕРФЕЙС: 7.0
+ Все на своих местах, экран не захламлен лишними элементами.
– Консольное управление: без геймпада сложно совладать с персонажами.

ИТОГО

Безумно захватывающая и яркая игра. Даром, что одноразовая.



8.5




STUBBS THE ZOMBIE™
IN Rebel Without a Pulse™
PUNCHBOWL
City of the Future
Хочешь стать зомби?
Спроси меня как
(095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media
All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
ASPYR
WIDE LOAD
Бука

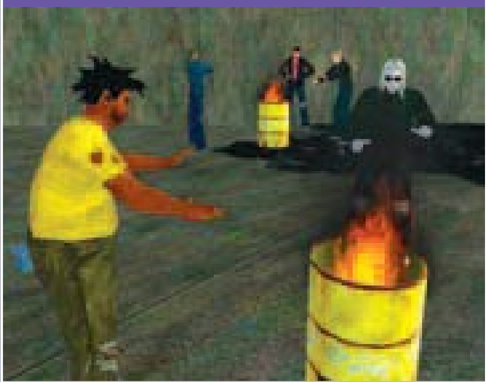
CITY OF VILLAINS

ПО ТУ СТОРОНУ БАРРИКАД





Дезинфекторов вызывали?..



Остатки мирных жителей ютятся под мостами.

Текст: Дмитрий Сигал aka Cash

ЖАНР ИГРЫ	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	NCsoft
РАЗРАБОТЧИК	Cryptic Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не ограничено
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.cityofvillains.com

Ищи видео на диске!

Никакой отморозок в длинном черном плаще не сравнится с настоящим суперзлодеем. И даже помешанный на сексе, наркотиках и угоне тачек афроамериканский бандит не годится Мистеру Злу в подметки. Потому как оказавшись в мире себе подобных, они бы в лучшем случае забились в самый дальний угол и испачкали штаны. Хорошо подумай, прежде чем отождествлять себя с персонажем злобного мира *City of Villains*. Ибо здешние приключения покажутся раем лишь для тех, кто привык зарабатывать максимально отрицательную карму и не выполнять альтруистские квесты просто из принципа. Хорошим парням тут делать нечего.

Если в ***City of Heroes*** события разворачиваются в населенном супергероями Образцовом Городе, то в ***City of Villains*** мы перенесемся на целый архипелаг островов – Rogue Isles. Когда-то это место было обычной французской колонией, но вскоре оно превратилось в пристанище пиратов и разномастных преступников. Несмотря на скверную репутацию архипелага, правительству была выгодна зона «вне закона» посреди Атлантики, и политиканы даровали островам статус неприкосновенности.

ПРАВИЛЬНЫЙ ЗЛОДЕЙ

Создание персонажа начинается с выбора происхождения (от этой характеристики зависит лишь тип получаемых квестов) и класса: brute – типичный танк, dominator – специалист по сдерживанию врага, stalker – эдакий убийца, mastermind специализируется на «материализации» монстров, corruptor – «боевой» медик. Также необходимо определиться с силами, при помощи которых ты будешь сокрушать неверных. Ну и в заключение придется выбирать пол из трех (!) возможных вариантов: мужской, женский и средний (гермафродит получается рослой мускулистой верзилой).

Однообразие аватаров – одна из главнейших проблем онлайновых игр: одинаковые «шкурки» людей, оружия, брони... Однако за все время игры в CoH и CoV я не увидел и двух похожих героев.

НЕМАТЕРИАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ

CoV, как и CoH, разительно отличается от большинства MMORPG: здесь не принято заморачиваться на проблемах материального характера. В «геройских хрониках» нет ни оружия, ни брони – тебе не придется 90% времени тратить на поиск «вон той классной курточки». Денег как таковых в игре тоже нет, их заменяет «дурная слава» (infamy). Не-

В City of Villains ты можешь сам стать «дизайнером» логова для себя и своей бригады злодеев

О КОМПАНИИ

■ Cryptic Studios – сравнительно молодая команда. Она была основана в июле 2000 года и тут же приступила к работе над своим первым онлайн-проектом – *City of Heroes*. Разумно предположить, что после выхода *City of Villains* компания будет трудиться в том же направлении – создавать новые MMORPG.





достатка которой, впрочем, почти никогда не ощущается. Дурную славу, как и опыт, ты получаешь за изничтожение противников. Своеобразная валюта чаще всего тратится на приобретение стимуляторов (на время улучшают определенные характеристики злодея) и апгрейды, которые следует «вставлять» в специально отведенные слоты для увеличения параметров сил. Также на очки infamy можно купить новый костюм или изменить старый.

ШАГ ЗА ШАГОМ К МИРОВОМУ ГОСПОДСТВУ

Согласись, чтобы в полной мере оправдывать статус плохиша, необходимо постоянно творить очень злые дела. В City of Villains полным-полно соответствующей работенки: убийства главарей других группировок, похищения людей, подрывные миссии, воровство ценных вещей и информации, ограбления банков – все это лишь толика тех преступных деяний, что придумали разработчики. Интересен и сам способ получения заданий – ты вычитываешь в газетах подробные статьи про ограбления, похищения и убийства, после чего принимаешь решение – отправляться «на дело», или нет. Иной раз следует внимательно прислушиваться к радио – там тоже могут передать что-нибудь интересное. Помимо мелких квестов, имеются и многоступенчатые миссии (как правило, они проходятся за несколько часов) повышенной сложности под названием Task Force.

ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА

Несмотря на свою, вроде бы, злобную сущность, здешние игроки готовы помогать друг другу. Подлечат, коли будут мимо пробегать, «обколдуют» (чем-нибудь приятным!), да еще и советом ценным помогут. CoV – игра все-таки командная, да и PvP тут выполняет лишь «добавочную»

ФАКТЫ

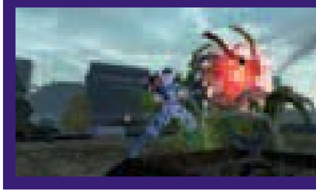
10 персонажей можно создать на одном аккаунте

50 уровней в игре

4 костюма, которые можно надеть в любой момент

49.99 долларов – стартовая стоимость коробки

14.95 долларов – месячная абонентская плата. Оно того стоит!



ВОЙНА ДОБРА СО ЗЛОМ

PvP в *City of Villains*, как и в *City of Heroes*, строго регламентирован. Отношения между злодеями выясняются только на Арене. Есть несколько видов сражений: один на один, команда на команду и супергруппа против супергруппы. Бои проходят в различных зонах, а сами игроки могут определять условия схватки перед началом поединка в специальных настройках. Кроме того, имеются три спорные зоны, в которых добро и зло встречаются лицом к лицу. В таких локациях проводятся состязания между супергероями и суперзлодеями. Возможны и обычные стычки между одиночными героями и злодеями. На сайтах обеих игр активно освещаются любые крупные сражения, а наиболее заметные команды и игроки поощряются призами.





■ Ограбление банка – типичная работенка для суперзлодея.



■ Большая концентрация антагонистов приводит к взрывам, пожарам и массовым убийствам.



Вспоминается хрестоматийное «стой, стрелять буду».



Местный rag doll во всем своем великолепии.

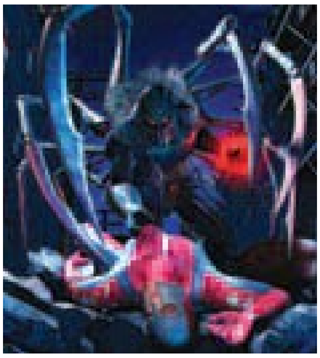


Напоминает City 17 из Half-Life 2, не правда ли?



Битва бобра с ослом... Прости, добра со злом!

COV+COH = ?



City of Villains нельзя считать обыкновенным дополнением к *City of Heroes*. По большому счету, это самостоятельная игра, просто действие обоих проектов разворачивается в одной вселенной. Вовсе не обязательно иметь на руках CoH, чтобы поиграть в CoV, и наоборот. Однако если у тебя будет только что-то одно (например, City of Villains), то ты не сможешь сражаться с супергероями и посещать локации City of Heroes.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	9.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.4

функцию. Оттого и коммьюнити такое дружелюбное – почти как в ***EverQuest II***. Более того, в CoV принято ко всему относиться с долей здорового юмора. Постоянные приколы с физическим движком и вызванными созданиями (представь себе двадцатку забавно протестующих подопечных) или даже простое использование особенностей миссий способны здорово поднять настроение. Например, как-то раз нас послали взорвать офис – так мой соратник, прикинувшись боссом, сел в кресло и потребовал недельный отчет о доходах. Окно чата несколько минут было заполнено чередой смайликов и lol'ов. Или вот еще: пробегая по одной из улиц, мы наткнулись на коляску из супермаркета. Один герой сел в нее, а другой, встав рядом, начал зачитывать список покупок: батон хлеба, пакет молока, колбаса, суперзлодей...

RESIDENT EVIL, ИЛИ ОСЕДЛОЕ ЗЛО

Особого внимания заслуживает система баз. У каждого приличного суперзлодея должно быть надежное убежище – это факт. В CoV ты можешь сам стать «дизайнером» логова для себя и своей супергруппы: прокладывай сколь угодно длинные тоннели, возводи комнаты любого размера, обставляй помещения разным хламом. Кстати говоря, такие штуки, как монументы, повышают характеристики героев, а кабинка воскрешения позволит игрокам возрождаться прямо на базе. Столь значимый объект, естественно, нужно охранять от посягательств других злодеев – для этого предусмотрено великое разнообразие ловушек.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, ЗЛЕЕ!

City of Villains – настоящий подарок для тех, кому надоела слащаво-приторная роль положительного супергероя. Истинный злодей обязательно найдет здесь для себя укромное логово и группу единомышленников. Да и сама по себе игра стала более доработанной и продуманной. Набор в ряды профессиональных мерзавцев прошу считать открытым! PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

\+ Новые мир, новые герои и новые возможности. А главное – злодеи!

− CoV настолько же проста и несерьезна, как и CoH, но минус ли это?..

ГРАФИКА 7.0

\+ Симпатичные модели героев и отлично проработанные спецэффекты.

− Текстуры некоторых поверхностей производят удручающее впечатление.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

\+ Любители мультиков X-Men оценят музыкальную подборку по достоинству.

− Звуки наводят тоску – создается впечатление, что мы их слышали много раз.

ДИЗАЙН 8.0

\+ Чертовски стильное оформление «под комиксы» никуда не делось.

− Дизайн некоторых уровней до отвращения примитивен – мало деталей.

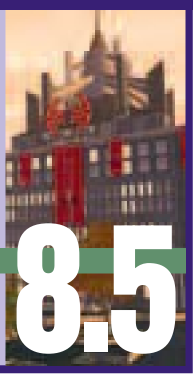
ИНТЕРФЕЙС 10.0

\+ Как и в CoH – функционален и удобен. Фактически, предел мечтаний.

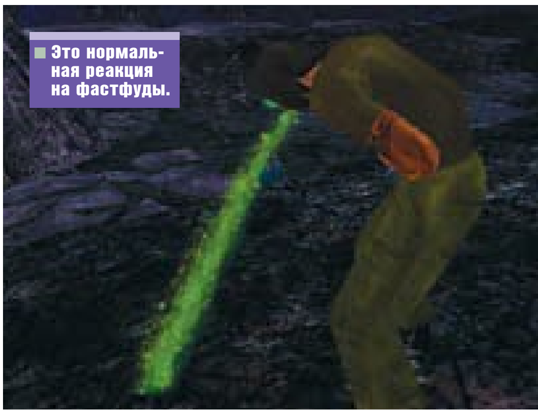
− Для онлайновой игры интерфейс идеален. Придраться не к чему.

ИТОГО

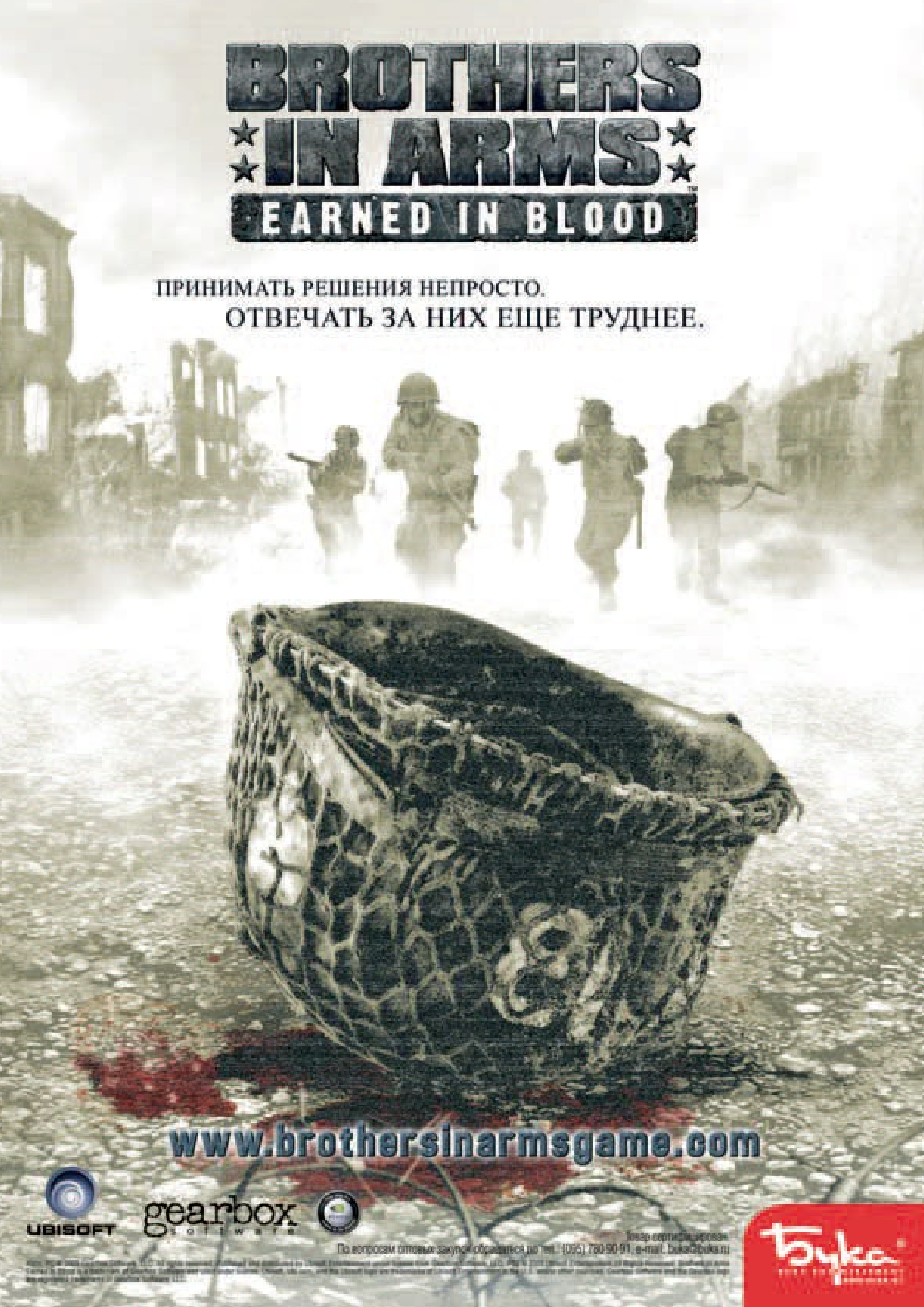
Безусловно, отличная игра. Наглядный пример того, как надо делать сиквелы.



8.5

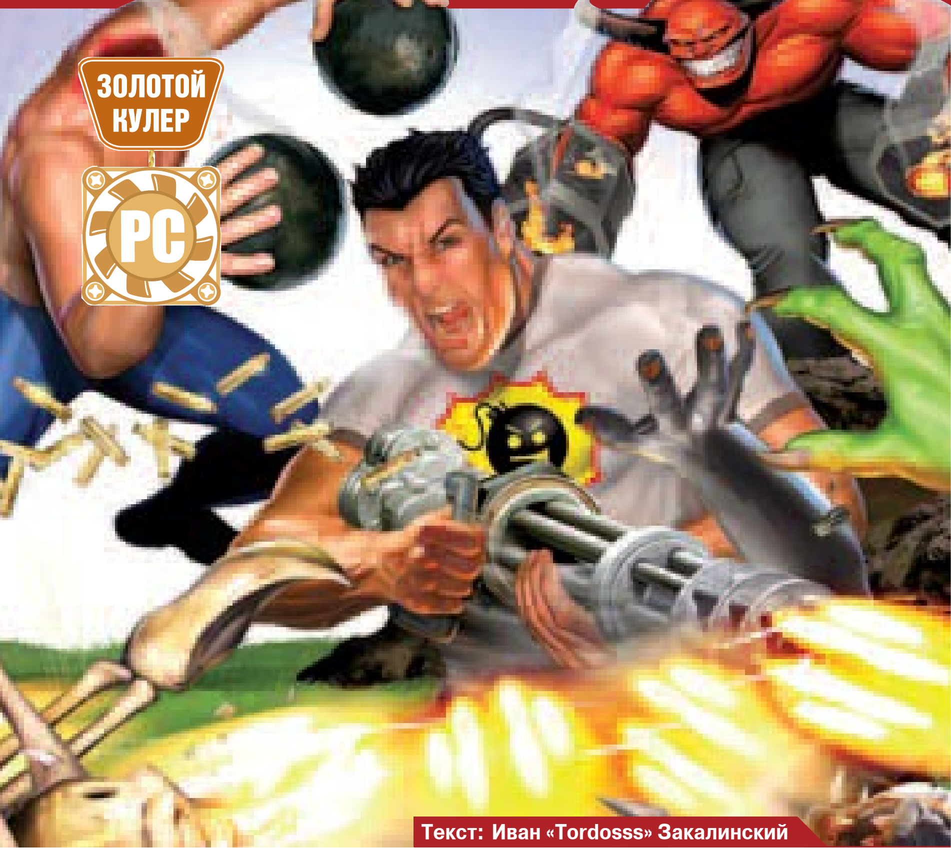


Это нормальная реакция на фастфуды.


BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD
ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.
www.brothersinarmsgame.com
UBISOFT
gearbox software
Товар сертифицирован
По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 780-90-91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

SERIOUS SAM II

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ СЕРЬЕЗНЕЙ?



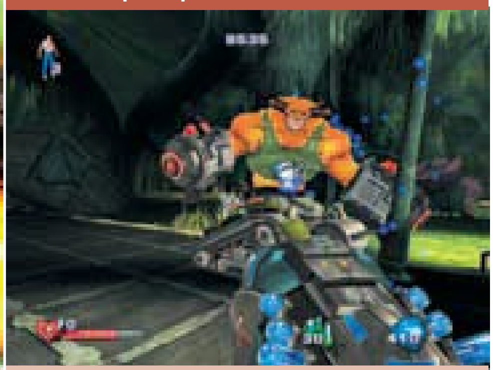
ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

Текст: Иван «Tordosss» Закалинский



■ Ящерица, плюющаяся огненными шарами, – отличный транспорт.



■ Ну что улыбаешься? Сейчас зубов у тебя поубавится.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Croteam
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/sam_2

Отключи, пожалуйста, голову. Да-да, я серьезно, нажми вон на ту кнопочку чуть повыше виска и выруби свой мыслительный центр. А теперь перебрось все ресурсы организма на обслуживание спинного мозга. Нет, правда, делай так, как говорю. Вот теперь ты готов к игре *Serious Sam II*. Потому что здесь от тебя потребуется только лишь отменная реакция, умение грамотно стрейфиться и желание оторваться, не напрягая свои драгоценные извилины.

Издалека слышится рев монстров, звуки выстрелов и громкий крик: «Хватит там болтать, давай сюда, здесь весело!». Сейчас, сейчас, вот только расскажу читателю о новом короле мясных шутеров и подойду.

И ОПЯТЬ ОН

Да-да, мы не зря столько времени ждали вторую часть похождений Самого Серьезного Парня Вселенной. Сэм оправдал наши надежды, приведя в восторг не только истинных поклонников серии, но и новичков, для которых 300 убитых монстров за уровень – это пока еще дикость. На всякий случай, рассказываю непосвященным принцип игры.

Тебе в руки дают большую и красивую пушку, забрасывают на просторный уровень и вываливают со всех сторон толпы монстров. Никакой тактики, забудь о ролевых элементах и реалистичной баллистике. Только ты, блестящий ствол и МЯСО, которым завалено все окружающее пространство.

АПОФИГЕЙ

Уж сколько бреда и фарса было в первой части игры, а *Serious Sam II* умудрился ее переплюнуть по этим «показателям». Большеголовые уродцы, играющие роль наставников Сэма; совершенно невероятные миры, в которых ему предстоит побывать; идиотские, но все равно смешные шутки создают образ сумасшедшего цирка, из которого не хочется уходить. Разработчики смеются над собой, над своим героем, над другими играми. Трудно описать словами весь тот фарс, который выплескивается на игрока с экрана монитора – лучше сам послушай дурацкие голоса местных туземцев, посмотри на причудливые уровни и посмейся вместе с **Croteam** над забавными монстрами.

Трудно описать словами весь тот фарс, который выплескивается на игрока с экрана монитора

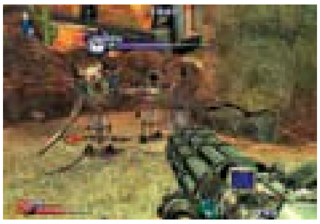
ОТКУДА ОНО ВЫЛЕЗЛО?

Нет, серьезно, об обитателях здешних уровней можно говорить очень долго. Фантазии у разработчиков не занимать. Как тебе нравятся зомби-брокеры, вооруженные дробовиками? А зеленокожие орки, одетые в форму для игры в регби? Или может быть, ты

О КОМПАНИИ

■ Croteam – хорватская команда разработчиков, начавшая свою работу еще в далеком 1993 году. Однако ее первые игры появились на приставке Amiga. На PC же студия засветилась только с выходом первой части *Serious Sam*. За ней последовал адд-он, *Second Encounter*, а теперь вот вторая серия «Серьезного Сэма».





предпочитаешь летающих мастеров кунг-фу? Эта пестрая толпа дополняет уже известных нам по прошлым играм персонажей, часть из которых, кстати, тоже изменилась. В общем, убивать здесь есть кого – без работы не останемся.

Уровни тоже впечатляют. Пряничное волшебное королевство с замком из Диснейленда; тропический остров, напоминающий ***Far Cry***; мрачное царство мертвых, вызывающее ассоциации с ***Painkiller***, и совершенно сумасшедший мир Гигантов, в котором мы будем бегать среди высокой травы, разбросанного повсюду мусора и садового инвентаря (лопата высотой с восемнадцатиэтажный дом – это круто). Конечно, есть и довольно серые уровни, но таких меньшинство, к тому же разработчики честно предупреждают нас в брифингах о том, что «сейчас опять придется бегать по мрачным коридорам военных баз, открывая порядком поднадоевшие железные двери и освобождая пленных».

Что радует больше всего – уровни больше не похожи на бесконечную вереницу арен, на которых мы отбиваемся от бесконечных волн монстров. Под конец оригинальной ***Serious Sam*** такая структура игры значительно утомляла, здесь же подобных проблем нет.

Об оружии можно говорить часами – серия всегда славилась чудесными стволами, среди которых почти не было ненужных. Serious Sam II не нарушил традиции: чтобы убедиться в этом, загляни в наш материал о здешних монстробойках.

КРОВЬ НА КЛАВИАТУРЕ

Но главное – игра не потеряла ни грамма экшена и напряжения. Осознание этого нехитрого факта приходит где-то в перерыве ракетным залпом, сносящим огромную толпу скачущих на тебя скелетов, и метким выстрелом из дробовика, разрывающим на части находяще-

ФАКТЫ

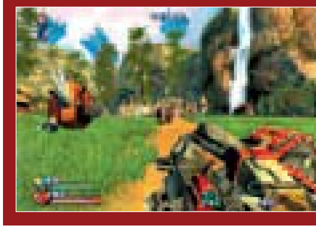
6 носорогов вокруг тебя – и ты труп

1 механический паук – большая проблема

1 король Рок-н-ролла

1 босса придется заказать по телефону

1 «серьезная бомба» – и у тебя нет проблем



МЯСО НА КОЛЕСАХ

Частенько разработчики вводят в свои игры средства передвижения просто так – для галочки. Мол, побегал на своих двоих – изволь тупо поездить по узким трассам, отстреливая и переезжая врагов. Транспорт в таких случаях оставляет впечатление чужеродного элемента. Но все не так в ***Serious Sam 2***. Каждое здешнее средство передвижения вызывает бурю эмоций и неподдельную радость: у нас будет и летающая тарелка, по краям которой крутятся остро отточенные лезвия, и большой шар с шипами, легко раскатывающий даже самых сильных врагов, и еще ряд приятных в использовании и легких в управлении транспортов. Приятно, что в этой игре они не воспринимаются как неумело втиснутые в геймплей «модные» элементы. У нас просто появляется новый вид оружия, с которым гораздо удобнее воевать. **Croteam** – пять баллов!





■ Кто их просил кружить у меня над головой и гадить?



■ Одной ракеты этой твари достаточно, чтобы герою здорово поплохело.



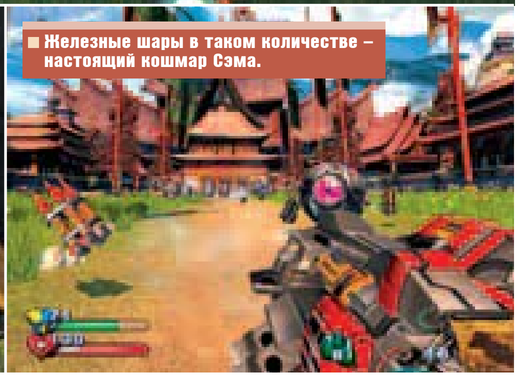
Мастера кун-фу спокойно выстроились в ряд и открыли пальбу по мне.



Эти здоровенные пауки способны доставить массу хлопот.



От размеров уровней порой захватывает дух.



Железные шары в таком количестве – настоящий кошмар Сэма.

БОЛЬШИЕ ДЯДИ



В *Serious Sam* ты всегда мог рассчитывать на наличие Больших, Сильных и Крутых боссов в конце каждого эпизода. Естественно, разработчики решили не изменять своим же традициям. Теперь ряд боссов простым оружием не убьешь - приходится изощряться и использовать подручные средства, вроде катапульт или средств передвижения. К счастью, перед каждым боем нам подсказывают, как именно надо усмирять очередного гиганта, так что голову ломать не придется.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.9

гося в метре от тебя огромного носорога. Ты понимаешь, что такое счастье, когда успеваешь-таки добежать до аптечки с тремя процентами жизни под огнем десятка врагов, палящих в тебя из всех стволов. С готовностью подбираешь валяющийся посреди площади рюкзак патронов, зная, что сразу после этого на тебя со всех сторон попрут монстры. Потому что ты знаешь, как здорово смешивать их кровь с грязью и слушать грубые шуточки Сэма, едва пробивающиеся сквозь бесконечный стрекот минигана. Нет, это действительно здорово!

ДОСТОЙНЫЙ ПРЕЕМНИК

Новая версия Serious Engine впечатляет ничуть не меньше предыдущей, которую в свое время нахваливали все кому не лень. Игра опять-таки выдает очаровательную картинку, не особенно загружая компьютер и видеокарту. Как разработчикам удалось совместить такую детализацию с высокой производительностью – для нас остается загадкой. Единственное, на что можно посетовать, – так это на физику. Она, конечно, неплоха, но до Havok ей еще очень далеко.

Аудиооформление определенно радует – особенно озвучка. Разговаривающие по-немецки зомби-фашисты, выкрикивающие псевдо-китайскую белиберду мастера кун-фу, громко смеющиеся дьяволицы – каждый персонаж неповторим. Музыку, конечно, можно было бы сделать и позабористее, но и так вполне сойдет.

ЗАЖИГАЙ!

Кому-то геймплей Serious Sam II может показаться однообразным. Кто-то будет воротить нос от глупых шуточек. Наверняка найдутся люди, которые не оценят аркадность здешнего действа. Пускай.

Эта игра для тех, кто любит максимум экшена, кто не прочь разгрузить мозг и пойти косить монстров со скоростью 10 штук в секунду. Если ты любишь большие пушки, крутых супергероев и динамичный геймплей, Serious Sam II – для тебя.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

\+ Мощнейший экшен без выходных и перерыва на обед. Будет весело.

− Кроме бесконечной пальбы здесь почти ничего нет. Может утомить.

ГРАФИКА 8.0

\+ Личная производительность, красивая картинка, яркие спецэффекты.

− Качество картинки все же уступает общепризнанным эталонам.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

\+ Отлично озвучены монстры, персонажи и, конечно, сам главный герой.

− Мы ждали, что в игре будет звучать несколько иная музыка.

ДИЗАЙН 9.0

\+ Здешний мир настолько абсурден, что в него нельзя не влюбиться.

− Утонченных ценителей английского юмора просьба не беспокоиться.

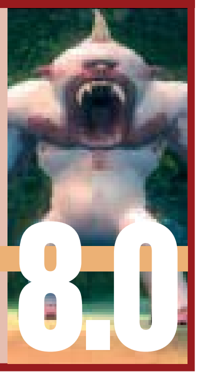
ИНТЕРФЕЙС 8.0

\+ Классический интерфейс шутера – функциональный и без лишних деталей.

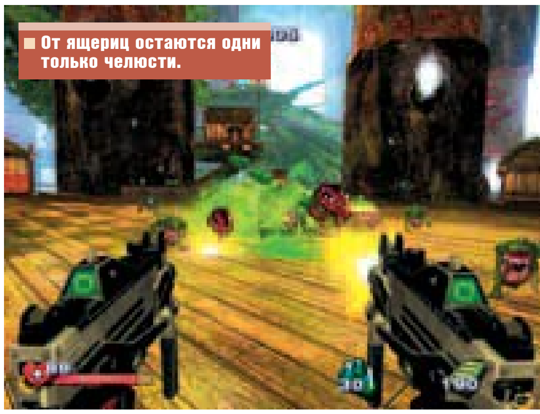
− В пылу схватки не очень удобно переключаться между разным оружием.

ИТОГО

Потрясающее развлечение для любителей промышленного отстрела тупых монстров.



8.0



От ящериц остаются одни только челюсти.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
UFO
ВОЗМЕЗДИЕ
• Новая игра культовой тактической серии UFO.
• Управление командными базами и ресурсами.
• Тактические сражения в интерактивной разрушаемой среде.
• Обширное дерево технологий для исследования и разработки новых видов вооружения.
• Улучшенная боевая система и радикально переработанные ролевые элементы.
ALTAR
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

ОРУЖИЕ SERIOUS SAM 2







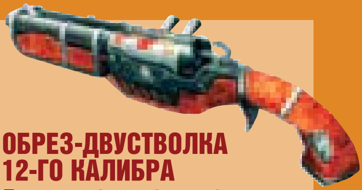
СНАЙПЕРСКОЕ РУЖЬЕ RAPTOR 2

Лучше всего подходит для быстрого уничтожения врагов среднего размера. Особенно полезна против носорогов и орков-регбистов – достаточно одного выстрела. Только прицел не забудь включить.



ГИДРОПЛАЗМЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ

Типичная «единичка» – слабая и не очень практичная. Используется только в ситуациях, когда уже не из чего стрелять. Главное преимущество – самонаведение снарядов, мощность которых, кстати, можно регулировать.



ОБРЕЗ-ДВУСТВОЛКА 12-ГО КАЛИБРА

Лучший выбор любителя ближнего боя. На дальних дистанциях способен причинить какой-либо вред только крупным врагам, а вот при тесном контакте разносит в клочья почти любого недруга. Жаль только, перезаряжается долго.



«СУЗИ» – СЕРЬЕЗНЫЙ УЗИ

Сэм решил не мелочиться и взять по одному пистолету-пулемету в каждую руку. Пара «СУЗИ» отлично подходит для уничтожения сразу нескольких мелких врагов (думай о мерзопакостных двуногих ящерицах) и летающих монстров.



ЗЕЛЕНЫЙ ПОПУГАЙ

Милая птичка, которая держит в лапах бомбу. Просто направь ее в сторону скопления врагов – и она разнесет там все к чертям. Главное самому стоять где-нибудь подальше от взрыва.



МИНИГАН XM214-A

Еще одна фирменная пушка Серьезного Сэма. Этот шестиствольный пулемет подходит практически для любых ситуаций: с его помощью можно не только валить здоровенных монстров, но и выкашивать толпы тварей поменьше.



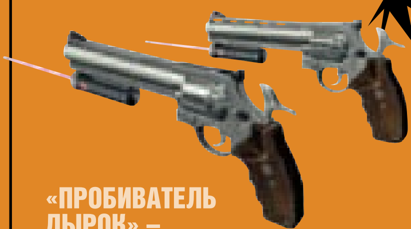
АВТОМАТИЧЕСКИЙ ДРОБОВИК 12-ГО КАЛИБРА

Универсальное оружие: подходит для уничтожения почти любого противника. Дробовик, как ни странно, особенно хорош против рядовых солдат, которые находятся на значительном расстоянии. Главные преимущества – высокая точность и хороший темп стрельбы.



СЕРЬЕЗНАЯ БОМБА

Настоящее оружие массового поражения. Последний и самый весомый довод Сэма. Поджигаешь фитиль – и враги отправляются прямиком в ад. Радикальная мера!



«ПРОБИВАТЕЛЬ ДЫРОК» – РЕВОЛЬВЕР КОЛЬТА

Тот самый ствол с бесконечными патронами, который был у Сэма после десанта в древнем Египте. Неплохое оружие для уничтожения мелких врагов, хотя с появлением автоматического дробовика его ценность сводится к нулю.



ГРАНАТОМЕТ MK-4

Прекрасное оружие для искоренения многочисленных врагов в тесных коридорах. Отскакивающие от стен и потолка гранаты хорошенько проредят скопления врагов. Кроме того, гранатомет – неплохая альтернатива ракетнице, поскольку можно контролировать расстояние, на которое летит снаряд.



ПУШКА SBC – ВЕРСИЯ 2.0

Да-да, всамделишная пушка. Подожди, пока враги выстроятся в линию, шарахни из SBC – и смотри, как ядро прокладывает себе кровавую дорогу сквозь ряды монстров. Чудесное оружие против гигантских тварей и врагов послабее.

РАКЕТНИЦА XPML30

Лучшее средство против больших скоплений врагов и крупных тварей, находящихся на приличном расстоянии от Сэма. Ракеты летят достаточно быстро, могут поражать даже движущиеся цели, так что против вертолетов игрушка тоже хороша. Только не вздумай использовать ее для ближнего боя – взорвешь себя к чертовой матери.



«КОСТОРЕЗ» – БЕНЗОПИЛА МАРКИ P-LAH, ВЕРСИЯ ВТОРАЯ

Оружие настоящих маньяков, которые не чураются тесного контакта с монстрами. Отличный выбор, если тебя прижали к стене уроды вроде скелетов с Клира.





ГИДРОПЛАЗМЕННОЕ РУЖЬЕ XL 808

По принципу своего действия это ружье напоминает гидроплазменный пистолет, только со значительно увеличенным темпом стрельбы. Пушка хороша на любых дистанциях и против любых врагов – жаль только, что патронов для нее маловато.

QUAKE 4

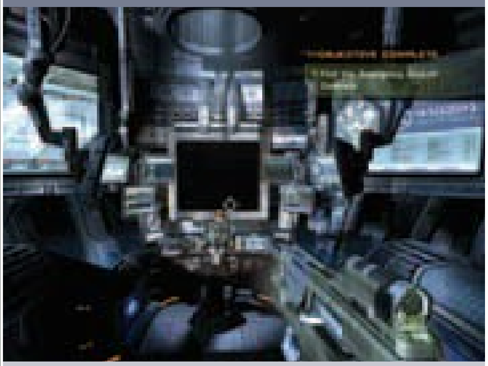
НЕ ЛЕГЕНДА



Текст: Иван “Tordosss” Закалинский



Спасибо ребятам из моего отделения – они не гнушаются посветить фонариками.



В такие моменты хочется упасть на колени и молиться на движок от id.

ЖАНР ИГРЫ
First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Raven Software
ПОЙДЕТ
Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.2GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.quake4game.com

Садясь за *Quake 4*, не жди шедевра, сравнимого с предыдущими частями. У Raven получилась всего лишь хорошая игра по знаменитой лицензии. Четвертая часть нетленного сериала вряд ли станет иконой, но вот потешить тебя классическим игровым процессом и отменной графикой сможет.

Давай сразу отбросим в сторону наши ожидания от ***Quake 4*** чего-то невероятно интересного и захватывающего. Спокойно примем тот факт, что уже вторая игра, выпущенная под надзором **id Software** оказывается не так хороша, как мы надеялись. Просто запустим четвертую «кваку» и решим, почему в нее все-таки стоит играть.

ДУМАЙ КАК СТРОГГ

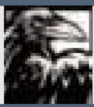
Ради сюжета? Вряд ли. Перед нами все та же борьба человечества с враждебной расой инопланетян (строггов) из ***Quake II***. Разве что выглядит война на этот раз гораздо живее. Вокруг нас постоянно бегают братья по оружию, в радиоэфире слышится мат пополам с предсмертными хрипами, а небо над головой разрезают транспортные челноки и юркие истребители строггов. Да и главный герой теперь не безымянная машина убийства, а четко определенный капрал Мэттью Кейн, которому где-то в середине игры доведется превратиться в строгга. Надо заметить, процесс трансформации чрезвычайно нелицеприятен: в Мэтью будут вкалывать десятисантиметровые иглы, вкачивать какую-то химическую дрянь и резать ноги циркулярной пилой. Женщинам и детям лучше не смотреть. Зато остальным обязательно понравится.

Да и антураж на базах строггов тебе наверняка придется по душе. Краткая справка: эта нация достигла больших высот в биотехнологиях, вот только используются они совершенно варварски. Многие механические агрегаты у них заменены человеческими телами, к которым подключены сети проводов. Зрелище торса без рук, ног и головы, подрагивающего и издающего булькающие звуки, равнодушным не оставит никого.

А уж когда ты попадешь в местную канализацию, куда сбрасывают неудачные результаты экспериментов и лишние части задействованных в производстве людей, аппетит у тебя и вовсе пропадет на неделю. Благодаря Doom 3 Engine останки людей и полусгнившие кучи рук и ног выглядят до отвращения натурально.

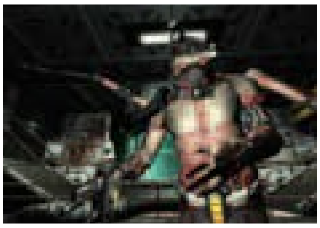
Впрочем, заметно, что движок здорово модернизировали. Мы наконец-то можем любоваться большими открытыми пространствами, а модели персонажей избавились от неуместного пластикового блеска, да и вообще прибавили в количест-

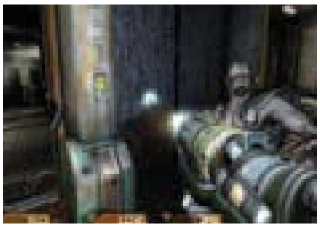
Многопользовательский режим характеризуется довольно просто: обрезанный Quake III на новом движке



О КОМПАНИИ

■ Raven Software – давний партнер компании id Software. Опыт работы с движками от создателей Doom начался для «воронов» с *Heretic*. Ну а потом покатилось: *Heretic 2*, скандальная *Soldier of Fortune*, *Star Trek: Elite Force* и *Jedi Outcast*. Замечу, все эти игры созданы на движках от id. Вот такое тесное сотрудничество.





ве полигонов. Уж насколько в ***Doom 3*** картинка была хороша, в Quake 4 она еще лучше. Жаль только, некоторые спецэффекты выглядят все так же коряво – особенно страшно смотреть на огонь.

Возможно, благоприятное впечатление от графики складывается еще и потому, что уровни стали светлее. Хотя и попадаются участки, на которых без фонаря не обойтись, в основном напрягать глаза больше не надо. Спасибо разработчикам за заботу о нашем зрении.

БОЛЬШЕ НЕ БОИМСЯ

И о наших нервах тоже – монстры больше не появляются прямо у нас перед носом, как в Doom 3. Напротив, они ведут себя прилично, забегая через двери или телепортируясь в специально отведенных для этого местах. Да и интеллект у них достаточно хорош, чтобы схватить игрока за мягкое место. Один строгг, конечно, не опасен, а вот отряд этих парней может задать жару.

Хотя наши союзники тоже не зря едят свой хлеб. Они грамотно выбирают себе цель, метко стреляют и нередко спасают нам жизнь. Впрочем, лишают ее нас тоже нередко: частенько однополчанам наплевать, что на линии огня находится их боевой товарищ, к тому же они постоянно мешают нам уходить от огня противника. Зато входящие в отряд медики всегда готовы подлечить, инженеры могут восстановить броню, а иногда даже подкинуть апгрейд для оружия (см. врезку).

Жаль, что авторы придумали не очень много разновидностей врагов. С другой стороны, каждый из них – это яркий персонаж, с которым приятно схлестнуться в бою. Здоровенное четвероногое чудовище, которое постоянно телепортирует к себе других монстров; закованный в броню гигант, прикрывающийся от наших выстрелов энергетическим щитом и отве-

ФАКТЫ

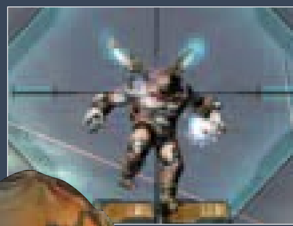
1 летающий босс

1 недобитый Макрон

100 человеческих тел развешаны по коридорам баз

1 операция по превращению в строгга

1 выстрел рейлгана пробивает четырех врагов



НЕДОСТРОГГ

Когда лежишь на операционном столе перед тем как стать строггом, поневоле думаешь: ладно, сейчас будет больно, зато потом я обрету все преимущества биоимплантантов своих врагов. Ага, размечтался! После того как чуть ли не половину тела нам заменят на железки, мы получим ровно две новые способности: станем быстрее бегать и научимся понимать язык инопланетян. Что характерно, понимаем мы далеко не все: многие надписи на строгговском, да и крики вражеских солдат так и остаются полнейшей загадкой. Зато шрифт надписей в интерфейсе поменяется. Не для этого мне, черт побери, отпиливали ноги и вставляли в голову какой-то микрочип!





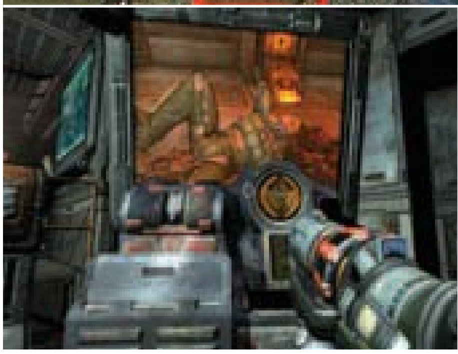
■ Для справок: это человеческое тело. У строггов не все в порядке с головой!

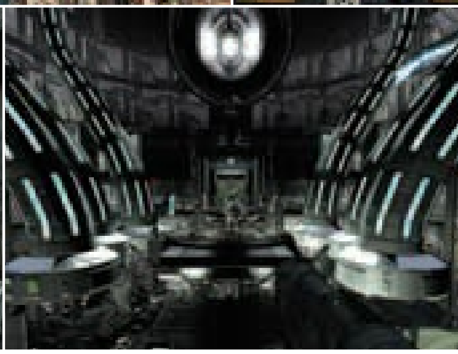


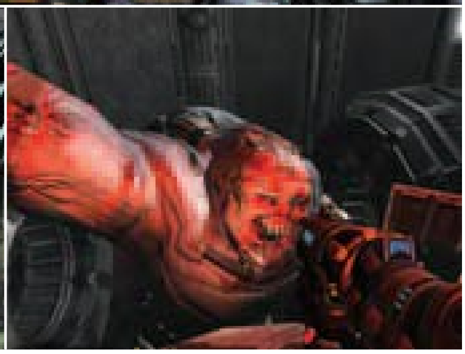
■ Зря он не следил за фигурой. Пришлось делать липосакцию. С летальным исходом.


Мультиплеер все так же горяч и скоротечен.


Как правило, после настолько тесного контакта с монстрами не выживают.







АПГРЕЙДЫ

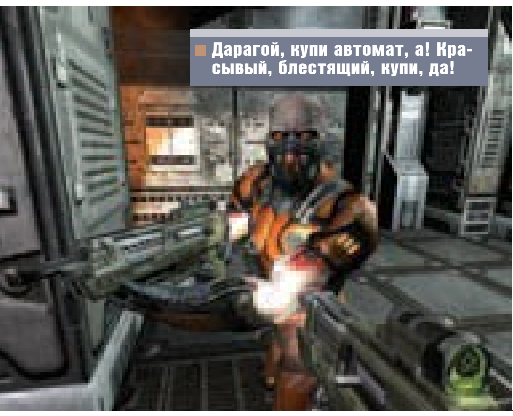

Для каждого из местных стволов существует свой апгрейд, вроде увеличения объема магазина, самонаводящихся снарядов или утроенной пробивной силы. Модификации оружия хорошо дополняют имеющийся арсенал.

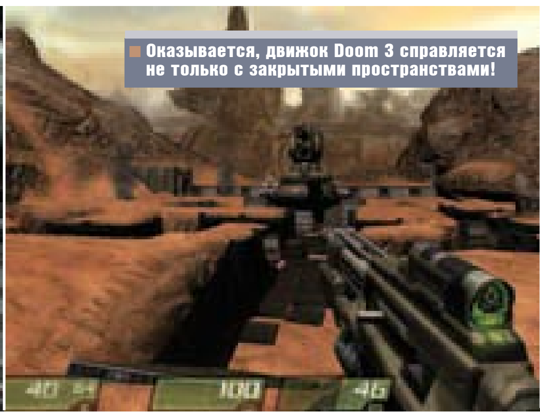
чающий на них пальбой из рейлгана... В общем, разработчики постарались взять качеством, а не количеством.
Что я вижу? При слове «рейлган» в твоих глазах заблестел нездоровый огонек? Да, мы всегда любили квейковский арсенал. В четвертой части он тоже неплох. Практически все стволы – старые знакомые из предыдущих частей. Ракетница, гранатомет, дробовик и метающий молнии «шафт» – все на месте. Из нового – супероружие, стреляющее какой-то там Dark Matter и, пожалуй, все. Приятная деталь: к автомату и пистолету прикручены фонарики. Хотя все равно непонятно, почему нельзя прицепить к плечу игрока лампочку и не пудрить людям мозги.

КАК В ДАЛЕКИХ ДЕВЯНОСТЫХ

Первое впечатление от сингла: «ух, как здесь все красиво и динамично». Второе: «как все красиво, только немного прямолинейно». Третье: «симпатично, секундочку... сейчас вот отсюда вылезет строгг и я завалю его из рейлгана». Одним словом, геймплей особенным разнообразием не радует. Мы тесно зажаты в коридоры уровней, а потому появление врагов скоро начинаешь предугадывать, да и сами они похожи друг на друга. Время от времени разработчики пытаются оживить геймплей поездками на транспорте, вот только они здесь совсем не к месту.
В общем, ближе к концу однопользовательской кампании ловишь себя на том, что в эту игру, только с графикой похуже, ты уже много раз играл. Если бы не потрясающий движок, великолепная работа художников и симпатичные уровни, Quake 4 можно было бы назвать «типичным шутером». К счастью, мелкие детали, вроде апгрейдов оружия,

Братья по оружию грамотно выбирают себе цель, метко стреляют и зачастую спасают главгерою жизнь


Дарагой, купи автомат, а! Красывый, блестящий, купи, да!


Оказывается, движок Doom 3 справляется не только с закрытыми пространствами!


Ничего себе компьютер!



Вот это коллекция...



Не знаю, что это, но выглядит красиво. Потому и взорвал.

довольно смышленых (это которые стреляют по тебе? – *прим. ред.*) напарников и временами удивительно динамичного геймплея, позволяют не заскучать и продержаться до финального босса. За что **Raven** спасибо!

ENEMY TERRITORY

Специально для тех, кто не оценил классический мультиплеер ***Quake 4*** компания **Nerve Interactive** под присмотром id Software создает ***Enemy Territory: Quake Wars***. Проект ориентирован, прежде всего, на многопользовательский режим, причем не простой, а командный. Действие игры происходит до событий ***Quake II***, во время вторжения строггов на Землю. Соответственно, мы сможем играть либо за людей, либо за инопланетян. Каждая из сторон располагает совершенно разными игровыми классами – какими, правда, пока не сообщается. Одно известно точно: уровни будут огромными и каждая из сторон сможет похвастаться неплохим набором транспортных средств.



АРЕНА

Мультиплеер характеризуется довольно просто: обрезанный ***Quake III Arena*** на новом движке. Обрезанный потому, что у нас больше нет ботов для оффлайновых тренировок, количество карт заметно уменьшилось, да и из оставшихся не на всех интересно играть. А в остальном – перед нами все та же третья «квака». Джамп-пады, безумный хаос десматча и отточенная тактика дуэлей. Из режимов в игре присутствуют обычный и командный Deathmatch и Capture the Flag. Плюс любопытнейший Tourney – меж собравшимися на сервере игроками проводится дуэльный турнир. Сначала отборочные матчи, потом полуфинал и затем финал. Классно!

Несмотря на то, что у многопользовательского режима есть огрехи, он все равно хорош. А разговоры о том, что разработчики грубо передернули мультиплеер Quake III, пожалуй, беспочвенны: для тех, кто хочет чего-то новенького, создается ***Enemy Territory: Quake Wars***.

ПРИСЛУШАЕМСЯ

Кроме великолепной графики игра может похвастаться и невероятно красивым звуком. Мощно ухает каждая пушка, на уровнях переливаются трелями механические шумы, да и персонажи говорят хорошо поставленными голосами. Конечно, в звуковом сопровождении есть свои недостатки, но внимания на них почти не обращаешь.

В заключительном абзаце мне очень хотелось сыпать словами, вроде «шедевр на все времена», «новая эха игровой индустрии» и «достойный продолжатель серии». К сожалению, игра таких эпитетов не достойна. Ее удел – звание качественного шутера с великолепной графикой и звуком. Пройти до конца однопользовательскую кампанию, проверить скорость реакции в мультиплеере – обязательно. Поставить на полку в золотой рамке – вряд ли.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.1



Снайперский прицел автомата хорош для снятия скриншотов, но не для боя.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
- \+ Поначалу приходишь в полный восторг. Игре есть, чем заинтересовать.
- – Со временем геймплей надоедает. Чересчур однообразное прохождение.

ГРАФИКА 9.0
- \+ Картинка еще лучше, чем в Doom 3. Игра света и тени завораживает.
- – Огонь – так себе; очень высокие требования к железу.

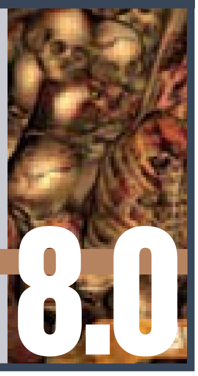
ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
- \+ Невероятно четкий и красивый звук. Голоса персонажей тоже хороши.
- – Есть небольшие, едва заметные проблемы с озвучиванием героев.

ДИЗАЙН 8.0
- \+ Внушительные уровни, впечатляющая демонстрация строгговских технологий.
- – Весь потенциал разработчики, впрочем, не реализовали. Есть огрехи.

УДОБСТВО 8.0
- \+ Типичный интерфейс обычного шутера. Безо всяких ухищрений и новшеств.
- – Очень не хватает кнопки «УЙДИ С ДОРОГИ, КОЗЕЛ!» для однополчан.

ИТОГО

Смесь посвежевших Quake II и Quake III. Не шибко оригинально, но качественно



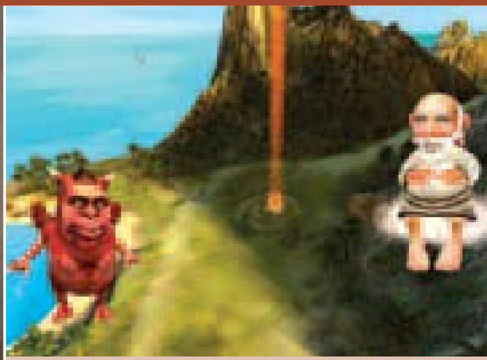
8.0

BLACK & WHITE 2

ЧЕРНОГО И БЕЛОГО, ТОЛЬКО НЕ ГОРЕЛОГО



Текст: Илья Зибирев



Эта веселая парочка будет постоянно комментировать твои действия, отпускать шуточки и всячески развлекать.



Жители небольшой деревни пришли пообщаться с божественной тварью.

ЖАНР ИГРЫ
God Sim / Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Lionhead Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2,4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lionhead.com/bw2

Богом быть трудно – об этом толковали еще Стругацкие. Быть Богом в игре *Black & White*, впрочем, достаточно просто – главное вовремя выбрать, на какой ты половине – на белой или на черной. А дальше все получится само собой. Либо смерть, разрушения, мультяшные ужасы и одобрительные жесты черта-инструктора, либо весело агукающий архангел, захлебывающийся от восторгов по поводу твоей праведности и милосердия.

Питер Молине (Peter Molyneux) делает свою идеальную игру уже второй десяток лет. Начал с ***Populos***, продолжил в ***Dungeon Keeper*** и завершил в ***Black & White***. Завершил ли? Ответ на этот вопрос знает лишь сам Питер. А Black & White тем временем предлагает нам те же щи, что и четыре года назад, только пожирнее. Если первая часть в чем-то выглядела всего лишь наброском оригинальной концепции, то теперь перед нами – полноценная и очень интересная игра.

С НАМИ БОГ

Напомним, игроку отводится роль божка средней паршивости: создавать вселенные и пудрить мозги местным моисеям никто не даст. Зато осчастливить небольшую по нашим меркам деревеньку или навалять беспардонным Ацтекам – это завсегда пожалуйста.

Для божества наши возможности достаточно скромны; скорее это полномочия какого-нибудь префекта с задатками колдуна, нежели обладателя громового гласа, доносящегося с небес. Мы будем руководить строительством городов, военными кампаниями и «кадровой политикой». Чудеса и различные напасти (а без этого и бог не бог) вершатся строго по праздникам, то бишь, если волшебных ресурсов хватит. Последние выдаются тебе исключительно за какие-нибудь деяния. Tribute, скажем, за выполнение сюжетных квестов – и никак иначе. Именно на эти задания ты и тратишь большую часть своего времени. Построить столько-то хибарок, захватить три вражеских города, спасти десяток-полтора соплеменников – вот и все твои божественные занятия. В свободное от работы время можешь заняться украшательством или воспитанием своего питомца.

ДЕТИ МАЛЫЕ

Питомцы – разговор отдельный. Знаешь такую веселую забаву ***Tamagochi***? Здесь все то же самое, но малость посерьезнее. В начале игры тебе дают выбрать одно животное из четырех – ты волен «слепить» из него своего посланца в этом бренном мире. Из милого пушистого зверька он вырастет в лохматого исполина,

Игроку отводится роль мелкого божка: создавать вселенные и пудрить мозги местным моисеям никто не даст

О КОМПАНИИ

■ Lionhead Studios была основана выходцем из Bullfrog Питером Молине (Peter Molyneux). Питер – один из столпов современного игростроения, признанный гений и очень талантливый человек. На его совести такие хиты, как *Populos*, *Dungeon Keeper* и *Black & White*; всех их отличает нестандартный подход к привычным жанровым принципам.





наводящего ужас на врага и внушающего трепет и уважение твоим подопечным. Ближе к концу игры создание сможет самостоятельно творить заклинания и одним ударом лапы усмирять вражеские армии.
Поскольку за лохматой скотиной мы присматриваем с самого ее младенчества, только нам решать, кем она станет. Нехитрые поощрения и наказания позволяют воспитать неразумное дитя именно так, как тебе хочется. Хочешь получить милую и пушистую гору мяса, по праздникам развлекающую народ окрестных деревень, – пожалуйста. А хочешь увидеть ходячее воплощение смерти и разрушения – учи существо злу с младых ногтей.

НОВОЕ

В чем-то игра, безусловно, стала гибче и реалистичнее. Например, сильно изменился механизм начисления «добрых» и «злых» очков. Если раньше игра просто предоставляла тебе этакие развилки, на которых приходилось выбирать одну из линий поведения, то теперь просто учитываются все твои действия.
В соответствии с показателем шкалы злобности меняется и все окружение: внешний вид города, твоего питомца, аборигенов. Естественно, жить абсолютно безгрешно не получится: порой придется наподдать ленивым колхозникам, чтобы те трудились, а не валяли дурака, иногда надо свалить пару деревьев, необходимых для строительства города. Даже войны можно выигрывать относительно бескровно: достаточно лишь построить красивый, ухоженный и благоприятный город, и «вражеское» население бросит свои загнивающие деревни, придет сдаваться на милость победителя и просить места в столь приятном для проживания месте.
Однако и желающие вести кровопролитные войны не останутся разочарованными. Ко-

ФАКТЫ

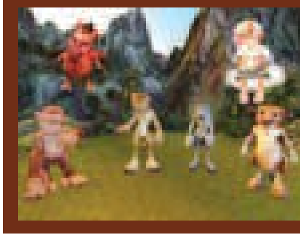
4 существа на твой выбор

2 линии поведения: «добрая» и «злая»

5 народов, населяющих мир

11 доступных к заселению островов

2 варианта упаковки игры



ДЛАНЬ БОГА

Согласись, было бы странно, если бы божество, пусть даже не самого «высокого полета», управляло своими владениями стандартными для стратегий средствами: рамка, кнопки «пойти», «построить», «защищать». **Питер Молине** (Peter Molyneux), как всегда, отличился. Вместо курсора в ***Black & White*** – божественная длань, которая может взаимодействовать буквально с каждым объектом в этом мире. Своего пушистого любимца можно погладить за ухом, а ленивого бездельника донести до поля и порекомендовать ему взяться за мотыгу, камни – раскидать, мешающиеся деревья – свалить. Только помни, что любое действие отражается на твоей «карме», и даже бессмысленно поваленная елка – это маленький шажок к «темной» стороне. Даже скроллинг осуществляется необычно: ты хватаешься за какой-нибудь предмет и «подтягиваешь» себя к нему. Звучит-то здорово, но через час игры понимаешь: привычный интерфейс все же удобнее.





■ Кому-то сейчас станет ай как нехорошо. Город в осаде.



■ Столбами света обозначаются свитки с заданиями.



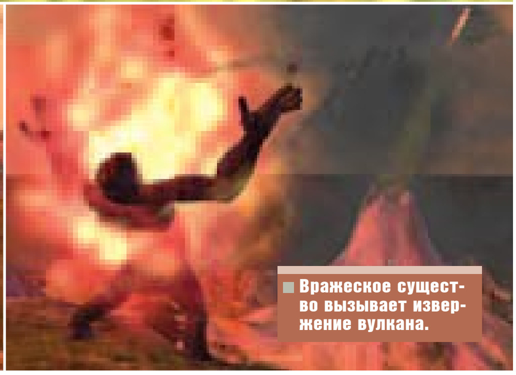
Когда видишь подобные картины, хочется все бросить и махнуть куда-нибудь на Карибы.



Да-да, друзья, сейчас вам обоим придется туго.



Злобные ацтеки творят беспорядки и жгут селенья.



Вражеское существо вызывает извержение вулкана.

ГЛАС НАРОДА



Как народ показывает свое недовольство или, наоборот, удовлетворенность своей жизнью? Элементарно: при помощи статуй на городской площади. Всего статуй четыре. Внешний вид каждой отражает состояние твоих (и народа) дел. Посмотрев на статуи внимательно, ты заметишь, чем раздосадовано население и что нужно для полного счастья. Также можно узнать свое положение на шкале «плохой/хороший».

Ищи трайнер на диске!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.3

нечно, местная боевая система проста, если не примитивна: знай себе, показывай воякам, кого бить и куда идти. Все остальное те сделают сами – обычно довольно успешно.

ЗАГЛЯДЕНЬЕ

Картинка в Black & White чудо как хороша. И пусть тебя не пугает название игры: палитра необычайно ярка. За те годы, что прошли с момента выхода первой части, движок переработали настолько, что теперь игру нестыдно сравнивать, скажем, с какой-нибудь ***Age of Empires III***. К безграничным просторам пейзажей и сотням копошащихся в пыли фигурок добавили модные спецэффекты во главе с bloom-фильтром, делающим изображение похожим на картину, писаную акварелью.

Впрочем, если ты еще не заработал на навороченный компьютер – не расстраивайся. Минус два-три эффекта, и игра летает даже на машинах, купленных пару лет назад, – и качество картинки не особенно страдает.

СТАЛО ЛУЧШЕ!

Постараюсь быть объективным: в «черно-белой» игре за номером «два» нет практически ничего нового по сравнению с первой частью. Несмотря на это, игра скроена настолько ладно, что и швов между составляющими не видно. Казалось бы, убери «божественность», и получится простенькая стратегия в духе ранних ***The Settlers***. Выкинь стратегию, и выйдет симулятор жизни резвящегося божка. Убери все это – и ты увидишь усложненный «Томагочи». А где проходит грань между этими «играми»? В средненькой поделке, возможно, ее можно было бы найти. Здесь – нет. Именно поэтому B&W 2 – игра-колосс. Несмотря на видимую простоту элементов, творение Питера Молине настолько гармонично, что подобно настоящей жизни в миниатюре. Именно поэтому мы отвели на рецензию так мало места: рассказать все об игре все равно не получится, а общее представление ты уже наверняка получил. Не теряйся: руки в ноги – и бегом в магазин за B&W2!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Концепция игры до сих пор достаточно оригинальна. Забавные миссии.
− Если отбросить «божественную» составляющую, игра довольно проста.

ГРАФИКА 8.0
+ Множество ярких спецэффектов, великолепные пейзажи, симпатичные герои.
− Текстуры земли пугают своим низким разрешением.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Великолепная озвучка главных героев, да и вообще звук на высоте.
− Музыка настолько ненавязчива, что ее вообще не замечаешь.

ДИЗАЙН 8.0
+ Любой кадр абсолютно, безоговорочно гармоничен. Видна работа гения.
− Единственный минус – некоторая «детскость» игры.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Оригинальное управление божественной дланью. Все еще необычно.
− Интерфейс не шибко-то удобен. Может, и не следовало оригинальничать?

ИТОГО

Black & White остается одной из самых нестандартных и интересных стратегий.



8.0



Частенько города превращаются в настоящие мегаполисы.


Смотри кино, играй в игру
PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
UBISOFT
united
international
pictures
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

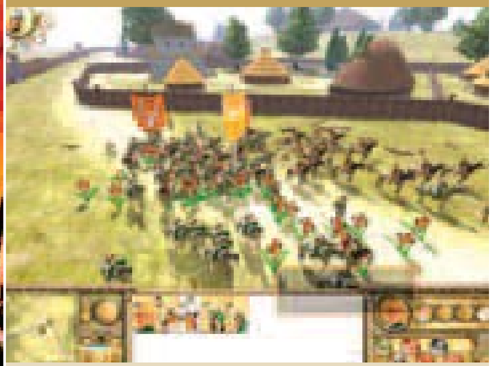
БУДНИ СКИТАЛЬЦЕВ



Текст: Тонтон Макутчевский



При желании на экран выводятся детальнейшие описания выбранного объекта.



Противник практически уничтожен, хоть понять в такой каше что к чему невозможно.

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy / Wargame
ИЗДАТЕЛЬ	Sega
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Creative Assembly
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2,4 GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Два
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.totalwar.com/community/rtwbi.htm

Ищи трейнер на диске!

Кудесники из Creative Assembly вот уже пять лет на удивление верно подбирают время выпуска новых дополнений для своей неподражаемой серии *Total War*, короля в жанре «настоящих» стратегий. Устал от оригинала? Или, может, уже давным-давно перекроил всю мировую историю и успел слегка подзабыть дела давно минувших дней? Просто хочется чего-то новенького? Получи и распишись! Едва нам захотелось свежатинки, как на прилавках тут как тут объявилось новое дополнение *Rome: Total War – Barbarian Invasion*. Приятно, черт возьми.

Адд-он не только позволяет немного продлить удовольствие от старенькой игры, но и сам под завязку напичкан нововведениями, которые добавляют перца в и без того ароматную игру. Добрая дюжина новых племен (как ты уже понял, варварских) и поделенная на две части Римская Империя (западной заправляет Рим, восточной – Константинополь) ждут твоего выбора. А гунны и вандалы к началу 363 года от Рождества Христова не успели обзавестись ни одним городом, зато они достаточно многочисленны и воинственны, чтобы за пару ходов «убедить» жителей любого близлежащего поселения немного потесниться.

ВАРВАРСКИЙ БИЗНЕС

Каждая воюющая сторона обзавелась новыми типами отрядов. Даже знакомые по ***Rome*** римляне получили свежие подкрепления. Так что если ты решишь заняться усмирением варваров, удели повышенное внимание обновленным характеристикам своих подопечных, чтобы в ближайшем бою не оказаться на щите. А выбирая кампанию за варваров, не поленись уточнить, какие именно войска полагаются приглянувшемуся тебе народу. Ведь уникальные виды бойцов будут определять весь стиль твоей игры. Так, у Саксонцев лучшая в игре пехота, их заклятые враги из Британии могут похвалиться наличием знаменитых Рыцарей Грааля, а Вандалы полагаются в основном на конные армии.

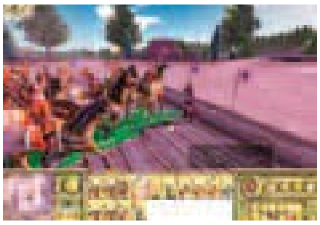
Религия отвоевала потерянные в Rome: Total War позиции и теперь играет немаловажную роль в благоустройстве городов и воспитании твоего народа. Каждый генерал, не говоря уже о поселениях, обладает своим собственным мировоззрением и твоей задачей является не допустить религиозного конфликта на территории своего государства.

Можно обращать в христианство варваров или, наоборот, возвращать к язычеству римлян. Делать это следует с осторожностью, но порой игра стоит свеч. После такого хода ты не сможешь возводить некото-

Все выжившие, от мала до велика, хватают мечи, копья, доспехи и щиты, седлают коней и уходят искать новый дом

О КОМПАНИИ

Creative Assembly была основана в 1987 Тимом Анселлом (Tim Ansell). Поначалу разработчики занимались адаптацией мелких игр для PC, затем плодотворно сотрудничали с EA. Уже в новом тысячелетии они переключились на стратегии. Их ждал успех – *Shogun: Total War* мгновенно стала одной из лучших стратегических игр на рынке. С тех пор компания работает над серией Total War и, похоже, не собирается покидать эту благодатную ниву.





рые доступные ранее здания, зато получишь доступ к строительству других. Соответственно, и в твоей армии появятся новые виды войск.

Каждое племя ищет свой новый дом. Некоторым, начинающим в центре современной Европы, требуется переплыть океаны и моря, чтобы осесть на века. Другим предстоит промчаться по вражеской территории, оставляя после себя горы трупов и сожженные города. Объединяет кочевников одно: в конце нелегкого пути их совсем не ждут. Поэтому готовиться к походу нужно основательно. А учитывая вздорный характер соседей, о возможности спокойно копить силы для одного мощного рывка не стоит даже думать – воевать придется непрерывно. Кстати, на глобальной карте ныне не сотня с лишним городов, а всего семь десятков – это здорово влияет как на экономику, так и на планирование военных действий (порой добраться до других поселений можно лишь за пару ходов).

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ ГОНКИ

Одна из основополагающих особенностей ***Barbarian Invasion*** – это орды. К примеру, если кто-то отнимает у тебя твой последний город, печалиться и загружать игру заново не стоит. Все выжившие, от мала до велика, хватают мечи, копья, доспехи и щиты, седлают коней и уходят искать новый дом. В среднем под твоим руководством внезапно оказывается от 6 до 8 полностью забитых стеков с войсками – около 10000 человек. С такой армией, на содержание которой не требуется ни гроша, можно легко потеснить соседей, не взирая на их сопротивление. Но надо помнить, что как только ты отыщешь пристанище, все солдаты сложат оружие и вернутся к мирной жизни в новой столице.

С другой стороны, всю игру нужно быть готовым к тому,

ФАКТЫ

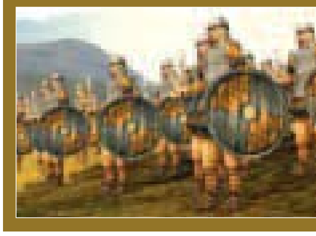
2 части Римской Империи

1 возможность изменить ход истории

100 новых доступных тебе армий

2 Рима, которые должны пасть

20000 солдат под твоей опекой

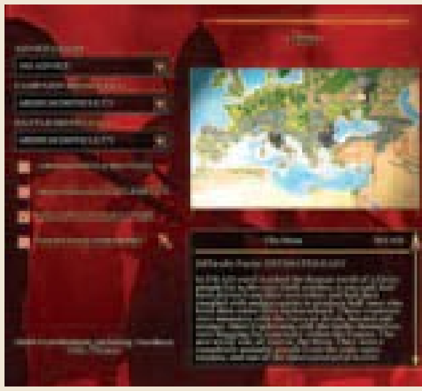


ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ТЕРМИНАТОРОМ

Хочешь взять Рим в кратчайшие сроки? Это не так уж и сложно. Начав новую игру за племя Гуннов, ты сразу заметишь важную деталь: ребята до сих скитаются по миру в поисках подходящего места для жизни, а это значит, что под твоим руководством будет тысяч пятнадцать кровожадных мужиков.

Не захватывая никакие города (иначе ты потеряешь солдат, которые в момент кинут оружие и разбегутся по домам), направляйся прямиком через земли будущих соседей к Риму. Естественно, на своем пути ты встретишь редких героев, которые попробуют остановить тебя, но для армии такого размера они не станут большой проблемой.

Спустя десять-пятнадцать ходов (если не заплутаешь по дороге – заодно и географию подучишь), твои люди постучатся в ворота Рима. Не бойся, им откроют, а если нет – десять тысяч солдат легко смогут подобрать нужный ключик.





Город мой!



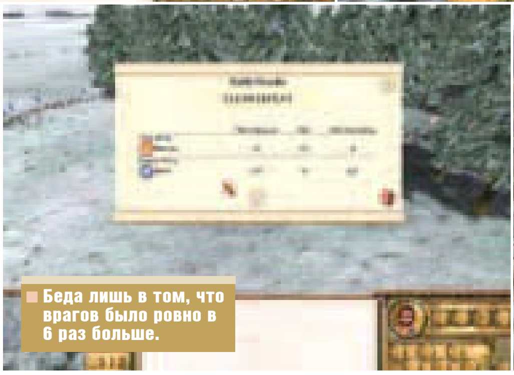
С населением захваченного поселка можно поступить по-разному...



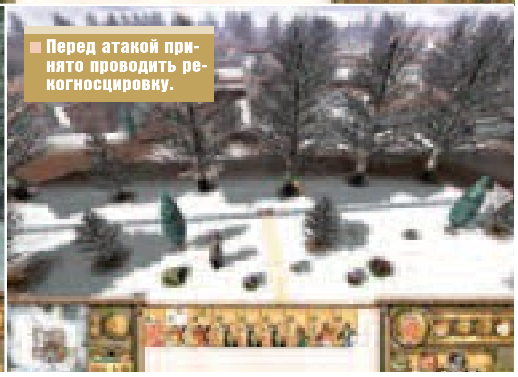
Три отряда против одного – победа.



Даже перед лицом смерти надо обязательно пустить кровь противнику.

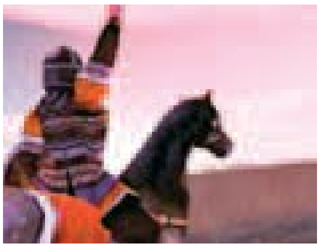


Беда лишь в том, что врагов было ровно в 6 раз больше.



Перед атакой принято проводить рекогносцировку.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ



Искусственный интеллект в сериале *Total War* от игры к игре становится все сильнее. Вот и в этом адд-оне компьютер запросто берет беспечного игрока в клещи и не стесняется ударять по флангам из ближайшего подлеска прямо во время боя. Или устраивает массовый заплыв с последующей высадкой у тебя в тылу.
Что касается глобальной карты, то и тут нельзя упускать ИИ из виду: на максимальном уровне сложности он не чурается дипломатических переговоров и при некотором везении вполне может устроить тебе веселую жизнь, натравив на тебя твоих же лучших друзей.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.8

что такая орда может постучаться и в ворота твоего города. Конечно, можно попытаться спровадить их к соседям или, погрязнув в многолетней войне, постараться уничтожить неприятельское племя в череде кровопролитных боев. Или уничтожить только часть вражеских войск, а оставшихся в живых варваров, полностью деморализованных и просящих мира на коленях, обложить непомерными податями на пару лет вперед. Вариантов масса, и в этом и заключается вся прелесть Barbarian Invasion.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

За прошедший год тактический движок ничуть не одряхлел – наоборот, только похорошел. Вот, например, ночные битвы (ты увидишь их только в том случае, если руководящий армией генерал умеет вести бои в темное время суток) – великолепнейшее, эпическое зрелище. Ночное небо рассекают сотни горящих стрел, освещая наступающего противника; кони встают на дыбы; пехотинцы, истребив очередной отряд, отплясывают на костях врагов (в прямом смысле) и наводят ужас на оставшихся в живых.
Тактические возможности значительно расширились. Однако не забывай, что новыми уловками не брезгуют пользоваться и твои оппоненты. К примеру, большая часть отрядов отныне в состоянии форсировать неглубокие реки в любом месте, а не искать мост, чтобы перебраться на другой берег. Что может быть лучше внезапного нападения легкой конницы на незащищенных лучников врага, когда они этого абсолютно не ждут?
Практически по всем параметрам Barbarian Invasion не только не уступает Rome: Total War, но и несколько превосходит ее. Военные панорамы пополнились видами ночных битв. Ряд нововведений безусловно разнообразит и без того великолепно продуманную игру. Barbarian Invasion, как и сама Rome, – из разряда тех игр, которые должны быть в коллекции у каждого, кто считает себя ценителем серьезных стратегических игр.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Перекраивать историю своими руками всегда интересно.
− Есть исторические несоответствия. Делаем скидку на то, что это лишь игра.

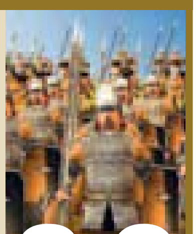
ГРАФИКА 8.0
+ За год игра не подурнела, а ночные битвы лишь добавили ей привлекательности.
− С современными RTS Rome: Total War, конечно же, тягаться не может.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Великолепные, достоверные звуки. Музыка ласкает слух.
− Звук «глобального» режима несколько однообразен.

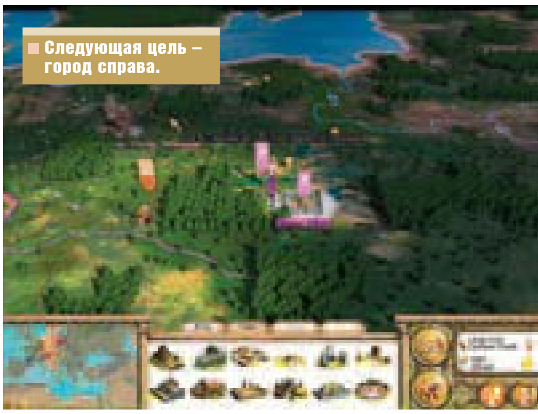
ДИЗАЙН 9.0
+ Не меняется вот уже 5 лет. Классика, как известно, не стареет.
− Единственный минус – все это мы уже видели.

ИНТЕРФЕЙС 9.0
+ Просто и интуитивно понятно: разберется даже ребенок.
− Новичкам придется привыкать к интерфейсу – не аркада все-таки.

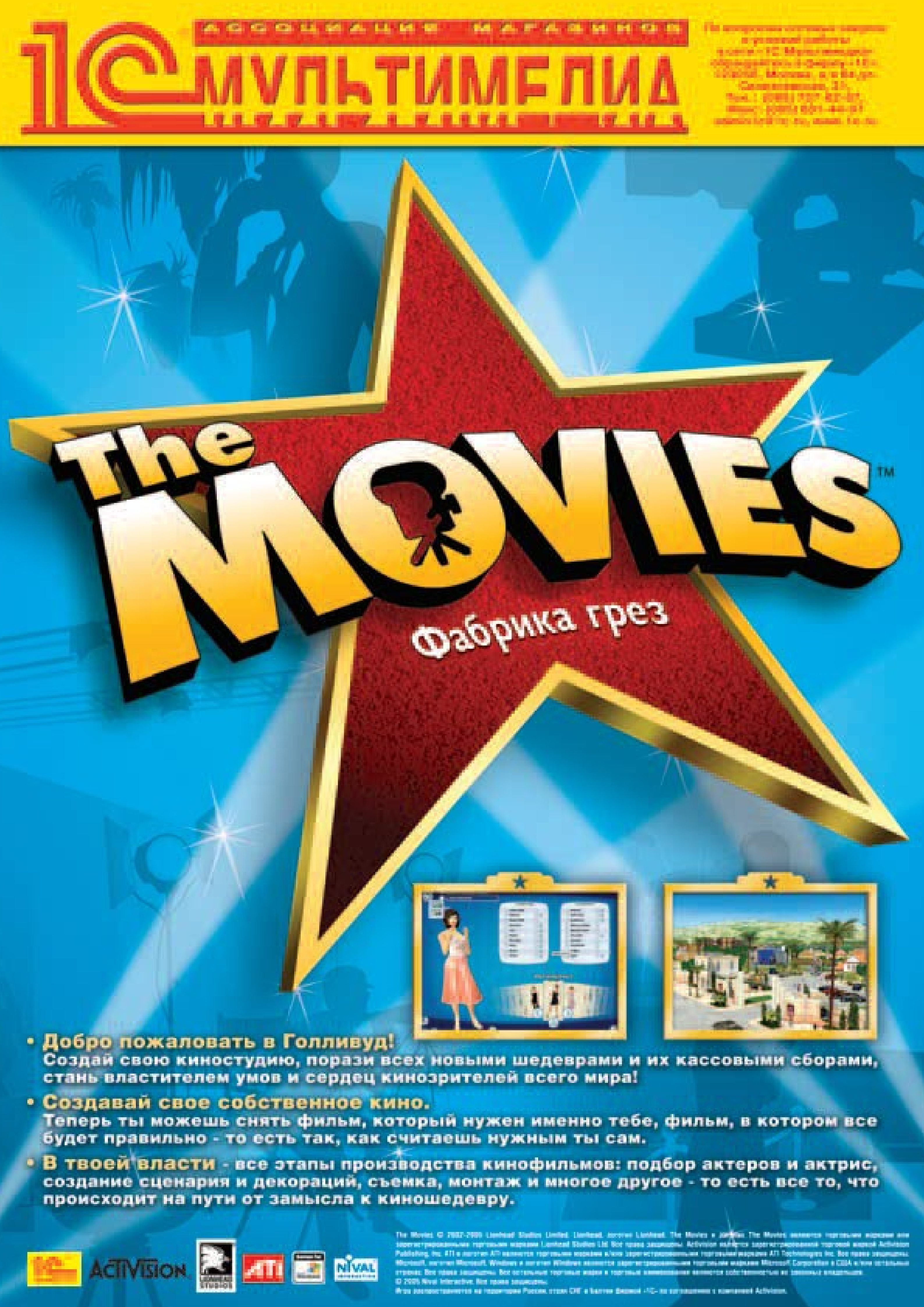
ИТОГО
Продукт высочайшей пробы. Фанаты Total War – не пропустите!



8.0



Следующая цель – город справа.



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
The MOVIES™
Фабрика грез
• Добро пожаловать в Голливуд!
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
• Создавай свое собственное кино.
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
• В твоей власти - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевру.
ACTIVISION

STUBBS THE ZOMBIE IN “REBEL WITHOUT A PULSE”

МОЙ ЛАСКОВЫЙ И НЕЖНЫЙ ЗОМБИ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Удачный наезд!



Приятно перекусить в хорошей компании.

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Aspyr
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Wideload Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, Pixel Shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
4 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stubbsthezombie.com

Стаббз просто хотел кушать. Кто ж виноват, что в его рацион входят исключительно человеческие мозги? И уж тем более не стоит никого винить в том, что укушенные Стаббзом несчастные превращаются в зомби и тоже выходят на кровавую охоту. Подумаешь, из-за чрезвычайного аппетита нашего героя целый город был разрушен артиллерийским ударом! Ты лучше загляни в добрые голубые глаза Стаббза: ну разве можно обвинить этого очаровательного полуразложившегося мертвеца в несчастиях человеческой расы? Конечно, нет.

От игры ***Stubbs the Zombie*** неуловимо веет чем-то ***Postal***'овским. В той игре мы тоже занимались повседневными вещами, хоть и творили при этом невыразимый беспредел. Главная-то цель – это не вырезать половину населения штата, а купить пакет молока или, скажем, сдать книгу в библиотеку! То же самое и со Стаббзом. Он просто ищет свою любовь. А то, что по пути наш милый зомби сожрал кучу народу, стер с лица земли целый город и «породил» армию мертвецов – это так, издержки производства.

ГОРОД-СКАЗКА, ГОРОД-МЕЧТА

Из всех особенностей Stubbs the Zombie самая яркая – это стилистика. Посмотри вокруг: мечта американцев 50-х годов прошлого века стала реальностью в городе будущего, где всю грязную работу за человека делают добродушные роботы, по улицам летают футуристические машины, а люди чувствуют себя как в раю. На фоне всего этого пряничного благолепия особенно колоритно смотрится наш герой, с прилипшей к мертвым губам сигаретой, здоровой дыркой в боку и в порванных брюках, через которые виднеются трусы в горошек. Разработчики знали, кому доверить превращение города в кучу развалин!

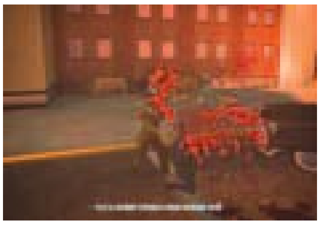
НА ВСЕ РУКИ МАСТЕР

Ты думаешь, Стаббз – простой безмозглый зомби? Вовсе нет! В его полуразложившихся мозгах еще теплится искорка примитивного разума, которого хватает, чтобы воспользоваться преимуществами гниющего тела. Прежде всего, в этом самом теле накапливается значительное количество трупного газа, который он при необходимости выпускает, заставляя окружающих людей громко кашлять. В этот момент к бедолагам можно беспрепятственно подойти и снять пробу с мозга. А еще наш герой умеет вытаскивать из дырки в боку свои внутренности, которые затем использует в качестве гранат. Особенно хорошие результаты достигаются,

Наш герой умеет вытаскивать из дырки в боку органы, которые затем использует в качестве гранат

О КОМПАНИИ

■ Wideload Games была основана в 2003 году Александром Серопяном (Alexander Seropian), бывшим руководителем знаменитой Bungie. Вместе с ним из компании-создательницы *Halo* ушел еще ряд разработчиков, которые присоединились к мэтру игровой индустрии в Wideload Games. *Stubbs the Zombie* – первый проект студии.





если кинуть очередную селезенку (прямо склад органов какой-то) в скопление врагов.

Кроме того, Стаббз приноровился отрывать себе руку и отправлять ее на поиски жертвы. Сам он в это время остается беззащитным, так что лучше перед ампутацией куда-нибудь спрятаться. Пока зомби отсиживается в укромном углу, мы будем управлять его рукой, которая способна без помех передвигаться по стенам и потолку (думай об ***Aliens versus Predator***). Ну, а найдя подходящую жертву, рука вцепляется ей в темечко, получая тем самым контроль над ее действиями. Полезная способность, особенно на поздних этапах игры.

Ну и в качестве самого радикального средства Стаббз откручивает себе голову и катит ее в сторону врагов. Причем движением головы можно управлять. А как только голубоглазая черепушка героя достигает цели, она взрывается, разнося в пух и прах стоящих рядом несчастных. Чудная штука! Само собой, бесконечно использовать эти способности не получится – на них тратится особенная энергия, которую можно пополнить, скушав немного мозгов.

Но главный козырь Стаббза – толпа мертвяков, которая увеличивается в геометрической прогрессии. Достаточно укусить одного человека, чтобы запустить цепную реакцию, и спустя какое-то время живых на уровне не останется. Подопечными зомби можно худо-бедно командовать, хотя особых чудес от них не жди – это же тупые мертвецы!

МИР ЖИВЫХ

Врагов у Стаббза, конечно же, навалом. Начиная с мирных граждан (которые, по сути, являются для нас «подкормкой») и заканчивая вооруженными солдатами, каждый из которых может без труда уничтожить пять-шесть зомби. Попотеть придется и с остальными не-

ФАКТЫ

1 оторванная рука зомби способна натворить бед

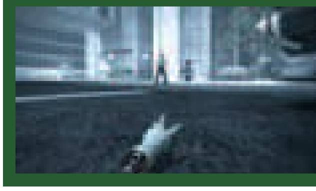
8 врагов может укокошить катящаяся голова зомби

3 босса доставят тебе немалые проблемы

1 раз дадут покататься на большом танке

1 красавица ждет тебя под занавес игры

12 зомби в отряде – сильный аргумент в спорах



ПОКАТУШКИ ИЗ ПРОШЛОГО

Так просто от своего связанного с *Halo* прошлого главный разработчик игры, **Александр Серопян**, отказаться не смог. Совершенно прозрачно на это намекает использование в ***Stubbs the Zombie*** движка от вышеупомянутого мультиплатформенного хита. Ну и определенные ассоциации вызывают здешние средства передвижения. Согласись, странно, что зомби вообще может управлять каким-либо транспортом. Однако разработчикам виднее. Всего на протяжении игры нам доведется использовать разные средства передвижения, среди которых есть танк, джип, трактор и странная машина, стреляющая во врагов здоровенными каплями какой-то черной гадости. Веселее всего, конечно, управлять трактором, к ковшу которого приделаны вилы и косы, накалывающие врагов. Хотя остальной транспорт тоже неплохо раскидывает по сторонам оторванные конечности несчастных людишек. Почти как в ***Carmageddon***.





■ Положи мой желудок на место!!!



■ Из оторванных рук получаются отличные дубинки.



Лучший способ избавиться от уличных банд – сожрать их!



Голова – наше главное оружие.

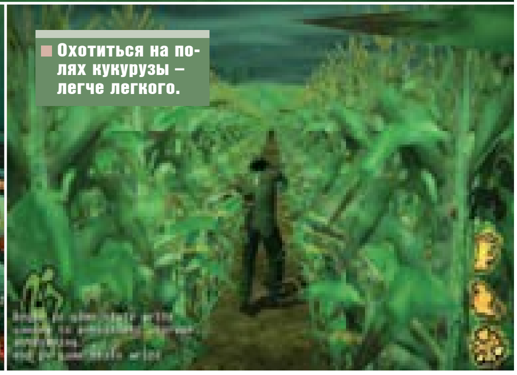
ДИСКО



«Стебаться – так по полной» – вот главный девиз разработчиков. Вместо сражения с первым боссом они заставили нашего зомби состязаться с ним (с боссом) в искусстве танца. К чести Стаббза, он вполне неплохо выполняет танцевальные движения, несмотря на свои полуразложившиеся конечности, и ничуть не уступает боссу. Отличный момент, наглядно демонстрирующий роскошную анимацию здешних персонажей.



Дяденька с бензопилой доставит нам немало трудностей.



Охотиться на полях кукурузы – легче легкого.

доброжелателями: полицейскими, учеными и спецназовцами. Хочется отметить то, как правдоподобно ведут себя противники: людишки старательно уклоняются от лап зомби, время от времени начинают паниковать и толково используют выданное им оружие. Действительно неплохой искусственный интеллект!

Все вышеперечисленные особенности игры поначалу вызывают бурный восторг. Очень приятно почувствовать себя опасной заразой, настоящим вирусом, который превращает людей в ходячие трупы. Ты бы знал, насколько здорово смотреть на то, как по нашему могучему свисту отряд мертвецов бросает свои дела и изо всех сил ковыляет в твою сторону. А как приятно послушать неистовые крики жертв, у которых мы отрываем руки! Кстати, озвучка у игры действительно отличная. Каждый персонаж по-своему реагирует на происходящее: и на наше появление, и на то, что у него едят мозги, и вообще на ситуацию. Само собой, все сделано с юморком, и серьезно смерть в этой игре не воспринимаешь. Все равно же этот парень скоро встанет и присоединится ко всей честнОй полумертвой компании!

Жаль только, что надолго запала не хватает. Ближе к концу игры у монитора тебя удерживает не игровой процесс, а, скорее, желание посмотреть очередной эпизод из жизни милого зомби Стаббза. Да, геймплей хоть и оригинален, но большим разнообразием не отличается. Хорошо, что разработчики так тщательно поработали над атмосферой, иначе в рейтинге ты бы увидел совсем другую оценку.

В общем, если хочешь поглядеть на похождения симпатяги-зомби, обязательно удели внимание этой игре. Если тематика пожирающих мозги мертвецов тебе безразлична, все равно тащи коробку с Stubbs the Zombie к себе домой – ты наверняка получишь кайф от уничтожения рода человеческого. Не каждый день тебе предоставляется такая возможность.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Приятно поиграть за того, кого постоянно обижают в фильмах и играх.
– Геймплей оригинален, но надолго удержать тебя за монитором не сможет.

ГРАФИКА 8.0

+ Трудно поверить, что мотор Halo способен выдавать такую картинку.
– Возраст движка не скрыть. До уровня современных экшенов он не дотягивает.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Отличные музыкальные композиции 50-х, великолепная озвучка.
– Если тебе неприятны звуки чавкающих зомби – игра не для тебя.

ДИЗАЙН 9.0

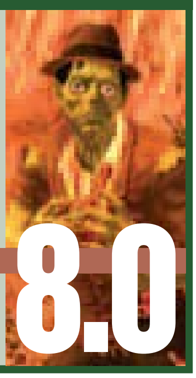
+ Стильный и пародийный мир. Поиграть за зомби – в диковинку.
– Кому-то происходящее здесь может показаться полной безвкусицей.

УДОБСТВО 8.0

+ Управлять Стаббзом и его подручными несложно.
– Иногда Стаббз делает не совсем то, что от него просишь. Раздражает.

ИТОГО

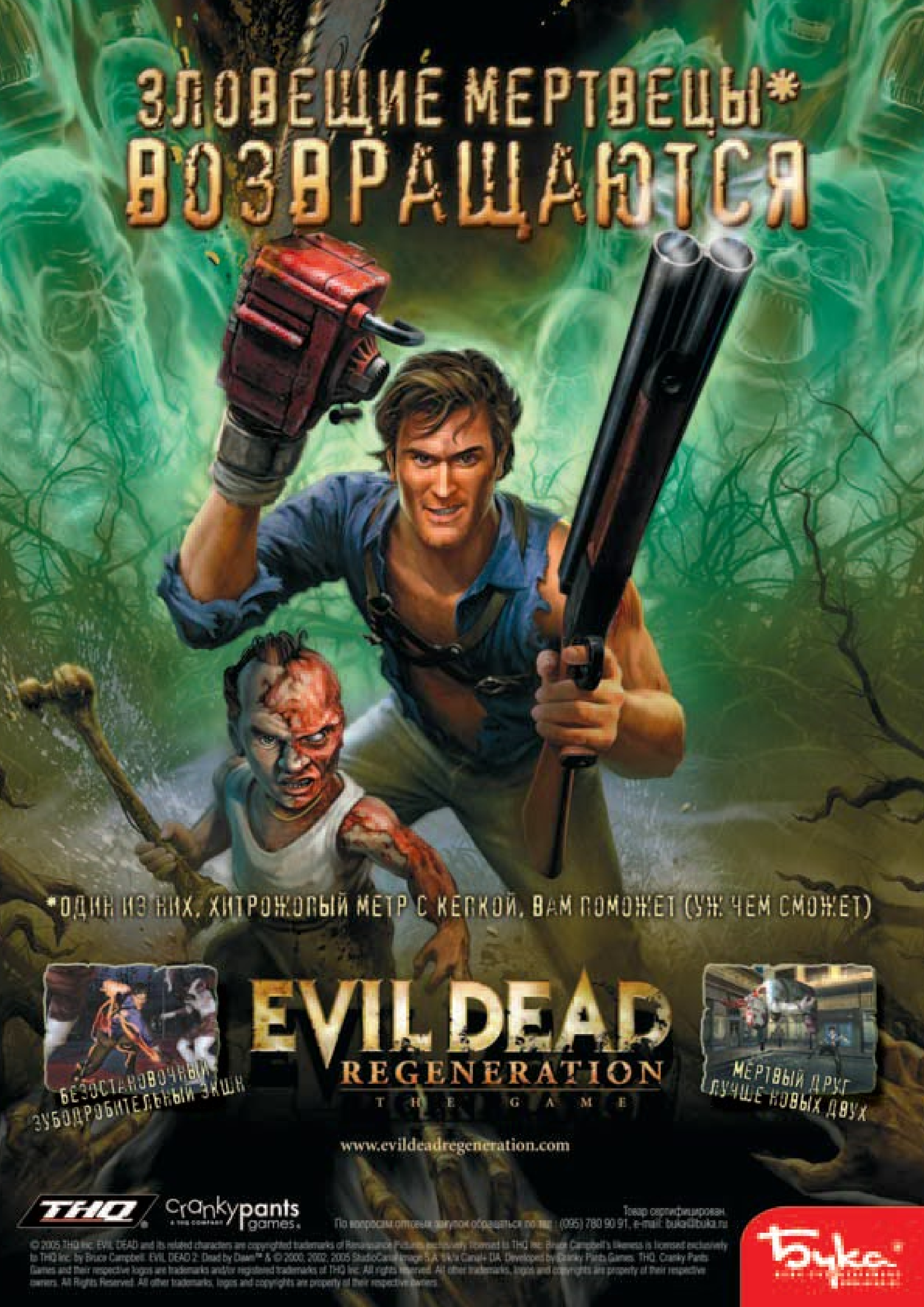
Действительно необычных игр не так уж много, Stubbs the Zombie – одна из них.



8.0



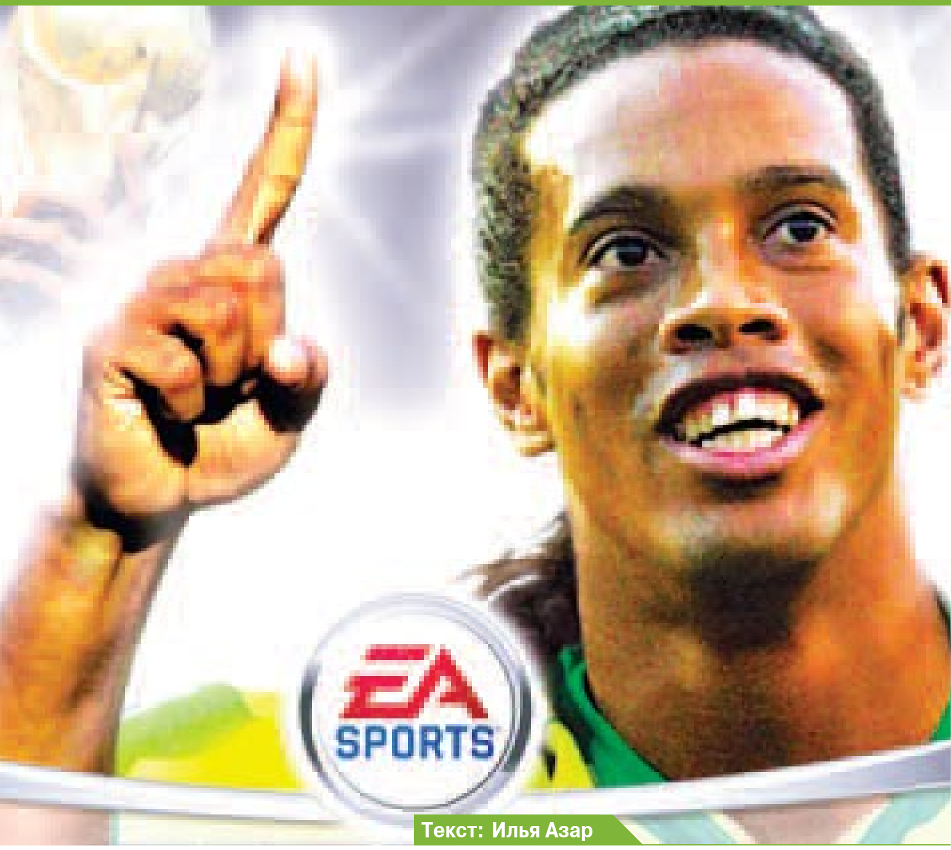
Иногда грязную работу лучше делать чужими руками.



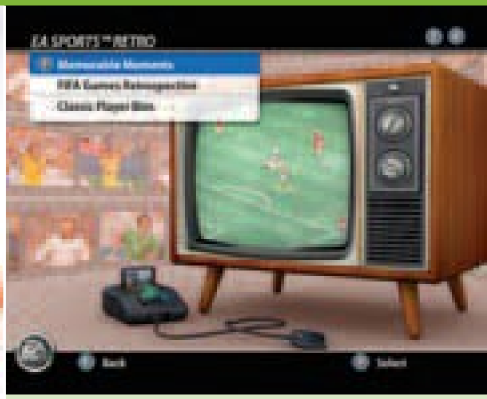
ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ*
ВОЗВРАЩАЮТСЯ
*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРОЖОПЫЙ МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖ ЧЕМ СМОЖЕТ)
БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН
EVIL DEAD
REGENERATION
THE GAME
МЁРТВЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ
www.evildeadregeneration.com
THQ
crankypants games
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 StudioCanal Image S.A. f/k/a Canal+ DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука

FIFA 06

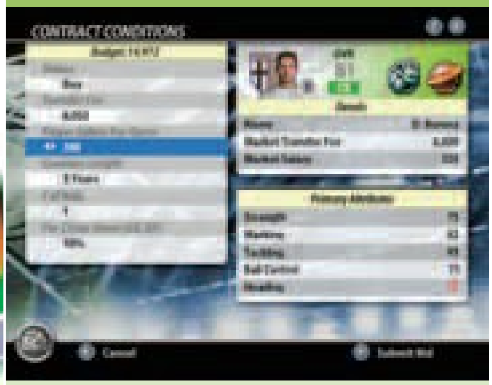
ЗРЕЛИЩЕ ВЫСШЕГО КЛАССА



Текст: Илья Азар



Так оформлен раздел ретро.



Контракты теперь подписываются, как в менеджерах.

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До двух
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fifa06.ea.com

Как бы журналисты ни ругали каждый новый футбольный симулятор производства EA Canada, многие геймеры предпочитают именно *FIFA*. Да и сам я, признаться, поиграю немного в скучноватый *Pro Evolution Soccer*, да и заброшу его ради проверенной годами серии. Канадская версия английской игры со всеми ее недостатками и ошибками развлекает и дарит настоящий отдых после тяжелого рабочего дня. Новая *FIFA 06* от своих предков отличается только в лучшую сторону! Спешите видеть.

ВЕСЕЛЕЕ, ИНТЕРЕСНЕЕ, РАЗНООБРАЗНЕЕ

Не откладывая дела в долгий ящик, перейдем к самому главному – игровому процессу. Самое интересное нововведение в геймплее – система командной морали. Она действительно работает! В зависимости от происходящего на поле, команда противника может быть деморализована, а у твоих подопечных, напротив, начнет получаться почти все (и наоборот). Пропустив два гола в самом начале игры, игроки будут обескуражены и еще долгое время не смогут ничего придумать в атаке. Но, взяв реванш, футболисты с удвоенной энергией побегут вперед, сметая защитные порядки противника.

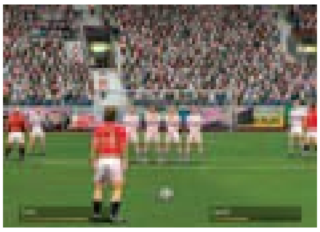
Не менее важным ноу-хау является и новый параметр силы твоего клуба – «сыгранность команды» (team chemistry). Мадридский «Реал», индивидуальное мастерство игроков которого много больше, чем у голландского «АЗа», уступает последнему в три раза по сыгранности, а потому практически обречен на поражение в очной встрече. Так, играя за голландцев против прекрасно сыгранной «Барселоны», я одержал разгромную победу 3:0, всего трижды ударив по воротам. Просто мои футболисты отлично знали, что, как и когда будут делать партнеры, а наличие на острие атаки Шоты Арвеладзе, великолепно играющего головой, предопределило исход встречи. Плюс к тому, не хватающий звезд с неба вратарь за счет то ли «химии», то ли морали творил в воротах «чудеса». Кстати, часть игроков теперь обладает специальными умениями (атакующий защитник, стоппер, плеймейкер или «нападающий-столб»), которые нужно использовать с умом при выборе состава на игру.

Геймплей FIFA 06 перестал быть таким шаблонным и скучным, как в предыдущих сериях. Играть в пас стало по-настоящему интересно; наигранных, успешных на сто процентов голевых комбинаций, похоже, не осталось. Мячи заби-

Европейский успех ЦСКА не произвел впечатления на EA Canada. В FIFA 06 есть только донецкий «Шахтер»

О КОМПАНИИ

■ О заслугах EA Canada мы уже рассказывали, и не раз! Эта команда отвечает за большинство спортивных игр EA. В последнее время их продукция пользуется переменным успехом: последняя часть *NHL*, например, вышла отличной, а *NBA* – наоборот, ничем особенным похвастаться не может.







ваются значительно чаще и едва ли не с любых позиций. Футболисты теперь более маневренны, охотнее идут в обводку, и отнять мяч с помощью прямолинейных действий в обороне стало значительно труднее. Пас на ход перестал быть панацеей, теперь он значительно чаще прерывается защитниками. Подобных мелких, почти незаметных изменений очень много, и в целом они дают сильный эффект. FIFA действительно сделала шаг вперед в выбранном направлении – в направлении зрелищного футбола.

ДВА В ОДНОМ

С каждым годом в FIFA все более прочные позиции завоевывает менеджмент. Если все так пойдет и дальше, то разработку ***Total Club Manager*** (ныне ***FIFA Manager***, что симптоматично) скоро просто прекратят за ненадобностью. Посуди сам. В FIFA 06 перед началом сезона ты должен выбрать спонсора, который и сформирует бюджет твоей команды. После каждого матча в зависимости от его значимости и результата ты будешь получать определенную сумму денег. Тратить ее можно и нужно на увеличение вместимости стадиона, повышение квалификации тренеров, зарплаты игрокам и т.д. «Вербовщики» будут искать таланты по всему миру, из которых впоследствии вырастут новые звезды (заключение контракта теперь не пустая формальность, как было раньше). К тому же интерфейс стал дружелюбнее к пользователю.

Встроенный в FIFA 06 менеджер по разнообразию функций уже превосходит специализированные игры EA начала века. А если учесть, что здесь ты еще и сам решаешь судьбу матчей, то FIFA 06 вполне по силам (при сохранении нынешних вектора и темпа развития) переманить аудиторию у (выдохнем) ***Football Manager.***

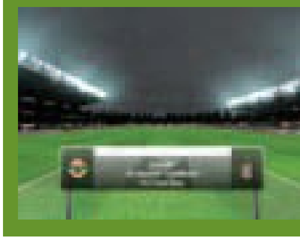
НЕИСПРАВИМЫЕ КРИТИКАНЫ

Небольшие изменения затронули почти все стороны игры. Вечные комментаторы **Мотсон** (Motson) и **Маккойст** (McCoist) наконец-то отправились на давно заслуженный отдых: их сменили неплохо проявившие себя в ***UEFA Champions league 2004/05*** **Тайдсли** (Tydsley) и **Грэй** (Gray). Графика по сравнению с FIFA 2005 похорошела, но не сильно. Лица футболистов, зрители, трава, анимация игроков и погодные эффекты по-прежнему оставляют желать лучшего, но немалые успехи заметны и на этом фронте.

Если все так замечательно, почему же итоговая оценка только 8 баллов (кстати, онлайн-игре можно ставить все 10 баллов, поскольку **Konami** по этому показателю до EA как до луны)? Во-первых, я уже видел демо-версию ***Pro Evolution Soccer 5***, и по первым ощущениям игра получилась – загляденье. Во-вторых, геймплей FIFA 06 все же небезупречен, и именно эти два балла я, надеюсь, EA Canada доберет в ближайшие годы. Сейчас же я могу тебя уверить, что FIFA 06 – великолепный футбольный симулятор, только чересчур «легковесный» и, как всегда, страдающий от мелких недоделок. В любом случае, пройти мимо него будет настоящим преступлением.

ФАКТЫ

- **29** стадионов по всему миру
- **15** сезонов в режиме менеджера
- **91** баллу равна сыгранность «Шахтера»
- **26** дивизионов на твой выбор
- **10** видеофрагментов лучших голов современности
- **2** новых комментатора



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.5



Лица обычных футболистов не меняются, по-моему, уже несколько лет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Серьезные изменения к лучшему в геймплее. Отличный режим менеджера.
− Отсутствие русских команд. Нереалистичный, местами сумбурный футбол.

ДИЗАЙН 7.0
+ Стильное оформление меню. Ретро-раздел, включая команду звезд прошлого.
− Прежние огрехи в анимации. Еще есть над чем поработать в геймплее.

ГРАФИКА 7.0
+ Узнаваемые лица футболистов. Симпатичные поля и погодные эффекты.
− В целом визуальный ряд уже не впечатляет. Движок пора менять.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Интерфейс всегда был сильной стороной спортивных игр EA.
− На клавиатуре трудно освоить дриблинг.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Новые комментаторы с новыми фразами. Качественный поп-рок в меню.
− Возможно, тебе уже порядком надоел фирменный звук игр от EA.

ИТОГО
Лучший футбольный симулятор. Скорее всего, до выхода Pro Evolution Soccer 5.



8.0

FIFA: ОБЕЩАНИЯМ МЫ НЕ ВЕРИМ



Анонсы новых игр из серии *FIFA* уже давно стали хорошим лекарством от плохого настроения. Без улыбки читать о том, как «электроники» из года в год обещают нам «златые горы» (подробно об этом мы рассказывали пару номеров назад), нет никаких сил. Но воз и ныне там. И это уже не смешно. Как же обстоят дела на этот раз? Какие из заявленных нововведений были действительно реализованы? И насколько уместными они оказались? Давай посмотрим.

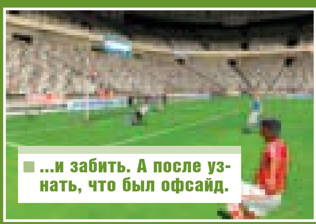


Воспользоваться секундным замешательством защитников...

УДАРЫ

Обещали:
Новую систему ударов, благодаря которой голевым может быть выстрел абсолютно с любой позиции.

Получили:
Прицельно посылать мяч в ворота теперь действительно куда проще, чем раньше. Причем, нормально управляться с ударом можно без проблем даже на клавиатуре. Хотя геймпад, конечно, не помешает. Пушечные выстрелы из-за штрафной теперь чаще приводят к голевым ситуациям. Практически пропали точки, удары с которых – стопроцентные голы. И одновременно с этим расширилась зона убойных позиций.



...и забить. А после узнать, что был офсайд.



Бить отсюда в FIFA 2005 практически не приходилось...



...а забивать тем более.

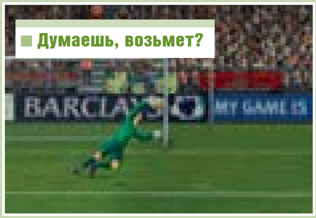
ВРАТАРИ

Обещали:
Новую модель поведения голкиперов. Проработанную анимацию движений. Отсутствие бага с «выключением» киперов из игры.

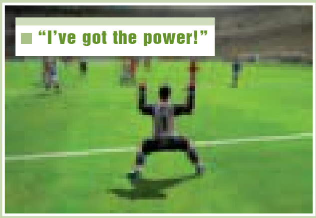
Получили:
Голкиперы стали подвижными, а анимация их поведения – чуть более плавной и реалистичной. Тем не менее, от своих вечных проблем – запоздалой реакции, необъяснимых прыжков и провальной игры на выходах при игре на втором этаже – они так и не избавились окончательно. По-прежнему на месте и баг «выключения» из игры: на каждый второй отскок или неожиданный рикошет мяча стражи ворот отказываются реагировать.



Интересно, что кипер хотел сделать?



Думаешь, возьмет?



“I've got the power!”



Интересная техника отбивания мяча.

ЕДИНОБОРСТВА

Обещали:
Проработанную анимацию игровых контактов, качественно новый уровень борьбы на втором этаже, игру корпусом.

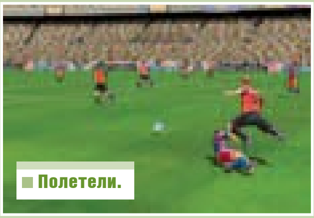
Получили:
Анимация подкатов, подсечек и прочих грубых нарушений заметно похорошела, сейчас она кажется еще эффектнее, чем раньше. Игра в воздухе осталась практически без изменений. Футболисты прыгают и борются за верховой мяч на расстоянии друг от друга. Новая модель игры корпусом практически никак не проявляет себя. Лишь стоя на месте игрок начинает целенаправленно оттеснять противника от мяча, если тот атакует. В динамике все без изменений.

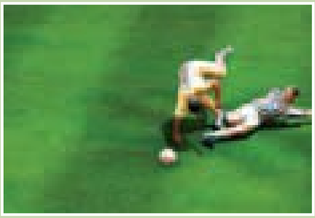


«Чистый» одиннадцатиметровый.

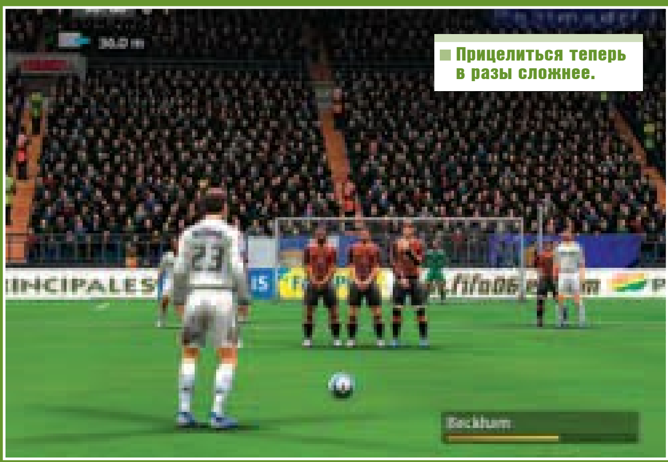

Кадр наглядно демонстрирует игру корпусом.

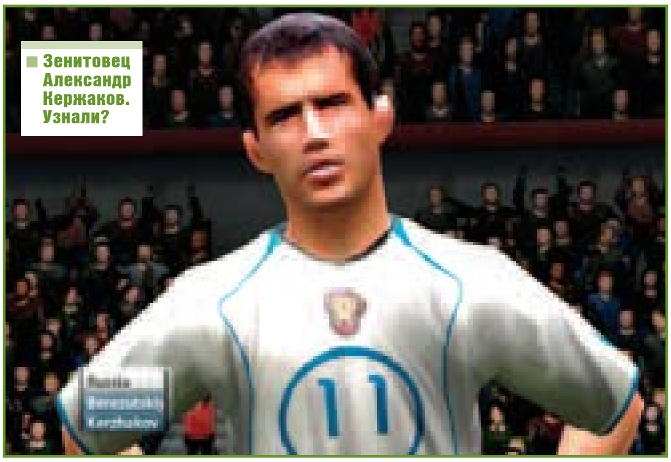



Полетели.





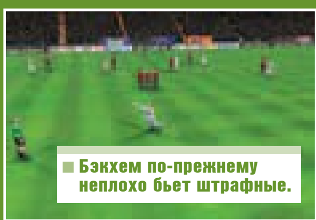

Прицелиться теперь в разы сложнее.

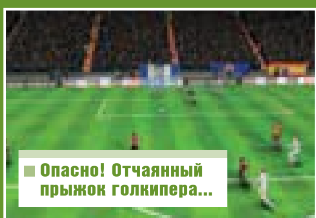

Зенитовец Александр Кержаков. Узнали?

СТАНДАРТЫ

Обещали:
Новую систему исполнения штрафных (отсутствие прицела и возможности вручную подкручивать мяч) и угловых (упразднение сценариев, полная импровизация).

Получили:
На деле все действительно так. При исполнении угловых никто не ограничивает фантазию игрока: можно и разыграть мяч с ближним, и прострелить низом в сторону ворот, и навесить в любую точку штрафной площади. Но вот новая система исполнения штрафных не всем придется по вкусу. Траектория полета мяча теперь задается направлением взгляда, что, как нам кажется, не очень удобно.


Бэкхем по-прежнему неплохо бьет штрафные.


Опасно! Отчаянный прыжок голкипера...




Смертин – вне конкуренции.


Жирков образца финала Кубка УЕФА. Выигрыш престижного трофея сказывается!

НАШИ

Нам не обещали подойти ответственно к созданию моделей российских футболистов. Тем не менее, несколько виртуальных российских игроков весьма похожи на реальных футболистов. Спасибо и на этом.

UFO: AFTERSHOCK

ДРУГАЯ ВОЙНА



Текст: Илья Зибирев



Так выглядит Земля после нашего возвращения.



Трава и прочая растительность, прямо скажем, страшноватые.

ЖАНР ИГРЫ
Squad-Based Tactics / Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Cenega Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Altar Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 1.GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ufo-aftershock.com

Ищи видео на диске!

Среди сотрудников компьютерно-игровой промышленности часто встречаются личности, страдающие от двух страшных душевных недугов: от маниакального стремления к душегубству и от желания поднимать из могил мертвых. И если о синдроме «убить игру XXX» мы обязательно поговорим в другой раз, то о любителях мертвечинки – сегодня.

Жанр командно-тактических игр всегда покоился на двух китах: ***Jagged Alliance*** и ***X-Com***. Попытку воскресить JA несколько месяцев назад предприняли наши соотечественники: ***«Бригаду E5»*** одни окрестили новым королем тактических игр, другие же (многие геймеры далеки от политических интриг в Южной Америке) подняли на смех за странную графику и обилие недоработок. А вот X-Com оживить пытались, и неоднократно; однако ни у кого не вышло. Ближе всех к недостижимому идеалу подобрались **Altar Entertainment** со своей ***UFO: Aftermath***. Игра, впрочем, вышла сырой, занудной и не очень-то и похожей на «тот самый X-Com». «Ближе» – только потому, что у остальных вышло еще хуже.

Сегодня мы изучаем вторую игру из чешской серии UFO – ***Aftershock***. Над странным названием глумиться не будем, а перейдем сразу к делу. Ведь еще несколько месяцев назад игровая общественность умывалась слезами умиления: скриншоты и ролики из готовящейся к выходу Aftershock вселяли надежду на то, что в этот раз у немцев все получится.

ПОЛУЧИЛОСЬ?

Что-то определенно удалось. Сначала игра вызывает лишь недоумение, но вот потом – привыкание. Людям, имеющим склонность к играм такого жанра, перед знакомством с Aftershock следует избавиться от всех внешних раздражителей, взять на работе отпуск и запастись достаточным количеством провианта. Игра цепляет.

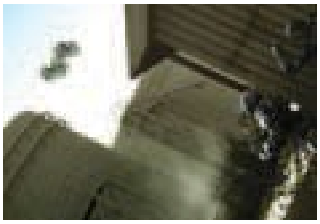
Сюжет перескажем лишь вкратце, не отвлекаясь на предыдущую часть и прочее; интересующиеся найдут его изложение на сайте игры (вместе с тоннами фанатских текстов на ту же тему). В начале XXI века люди потерпели поражение в войне с инопланетянами (называющими себя ретикулянцами) и переселились на огромную орбитальную станцию Лапута (см. врезку). Но в 2054 проигравшие вернулись на Землю и занялись освобождением родной планеты. Отвоевать Землю – наша главная задача в игре. Причем сражения ведутся как в масштабах континентов, так и локально – на территориях заброшенных заводов и зараженных пустошей.

В игре нам предстоит как заниматься управлением базами, так и сражаться на вражеской территории

О КОМПАНИИ

■ Altar Interactive – чешская команда разработчиков, на счету которых не так уж много игр: серия *UFO*, игра для мобильников *Legends of Dragon's Lair*, головоломка *Fish Fillets* и RTS *Original War*, которой чехи по праву гордятся (такого действительно оригинального взгляда на жанр RTS и войну в целом мы еще не видели).





ПО-БОЛЬШОМУ

Стратегический экран приятно удивляет богатством возможностей. Высадившись на родную планету, мы немедленно строим базу. Как потом оказывается, строить ее можно только в «столицах» – главных районах какой-то территории. Все остальные области – это источники миссий и полезных ресурсов.

Занявшись экспансией, обнаруживаем, что земная поверхность довольно плотно заселена. Аборигены делятся на четыре фракции: обычные человеческие существа, не подверженные изменениям и мутациям, киборги, псионики и последователи культа ретикулянцев. С первыми тремя можно (и очень нужно) налаживать дипломатические отношения, а культисты видят в нас врагов своих хозяев (что вполне оправданно). От системы дипломатии не стоит ждать возможностей какой-нибудь ***Europa Universalis***, здесь все гораздо проще – к нам могут относиться или хорошо, или игнорировать мольбы о помощи. Если отношения с фракцией хорошие, всегда есть возможность попросить товарищей помочь ресурсами или людьми или же, наоборот, предложить им помощь.

В НАРОД

А что же тактика? По сравнению с Aftermath наземные битвы стали намного динамичнее и разнообразнее. Кроме заданий типа «убить все живое» и «спасти обозначенного персонажа, а, значит, убить все живое кроме него» появились и куда более интересные поручения.

Бои все еще проходят в реальном времени, скорость течения которого регулируется. Игру можно поставить на паузу и раздать бойцам команды, которые, к счастью, больше не «забываются», как это часто случалось в предыдущей серии. Люди наконец-то научились за-

ФАКТЫ

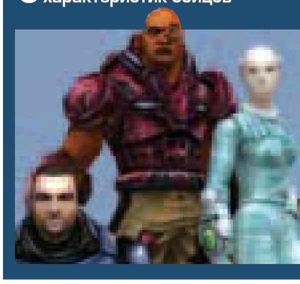
7 бойцов в отряде – максимум

2054 – время действия игры

4 человеческих фракции

1 культ сумасшедших фанатиков

6 базовых характеристик бойцов

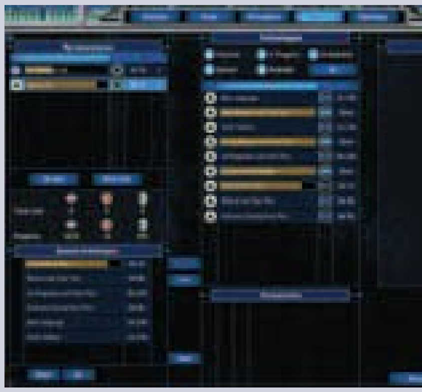


ТРУДЫ НАУЧНЫЕ

Очень важную роль в ***Aftershock*** играет наука. Мы вернулись на Землю, вооруженные лишь несколькими образцами инопланетного оружия, ничего не знаем о своих врагах и даже о Земле.

Здесь-то и приходят на помощь ученые. Сначала тебе предстоит изучить библиотеку Лапуты, в которой есть ответы на очень многие вопросы. Затем – земную культуру и научное наследие. Ну а потом уже можно браться за собственные разработки, которые помогут тебе одолеть неприятеля.

Управлять научными изысканиями довольно удобно. Различные технологии и другие предметы для исследования делятся на категории, для каждой из которых есть специальная лаборатория. Изучение любого предмета или технологии занимает определенное время. Из приятного: для каждой лаборатории можно создать список исследований, а не задавать каждый раз новую тему. Таким образом, один раз озаботившись научной жизнью своих баз, тебе еще долго не придется этим заниматься.



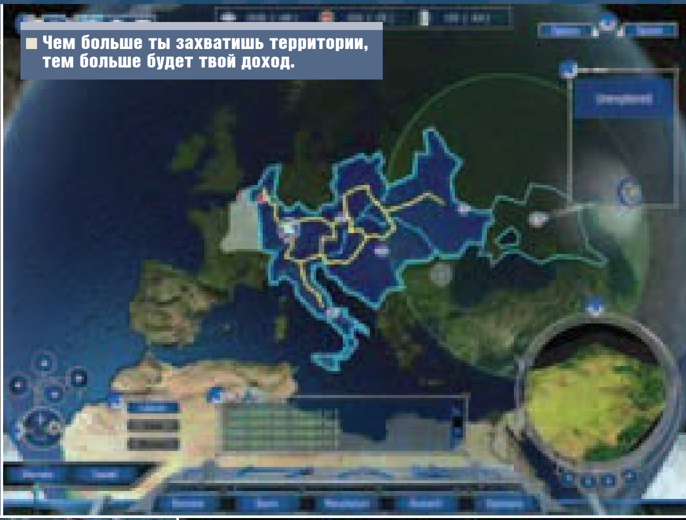


■ Режим интерактивной карты всегда к твоим услугам.

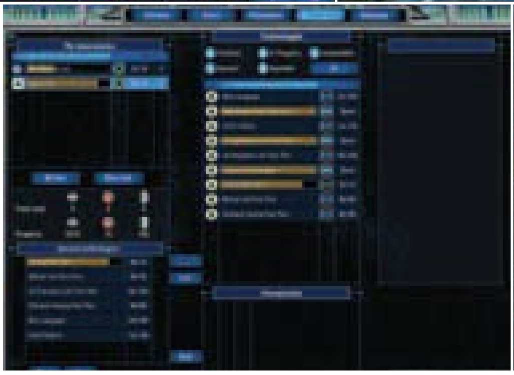




■ Мало того что бойцы ничего не видят ночью – еще и картинка страшно темная.



■ Чем больше ты захватишь территории, тем больше будет твой доход.





ЛАПУТА



■ Что такое Лапута? Неизвестно, откуда именно взяли Altar это слово, но мы подозреваем, что все же из книги Джонатана Свифта. В третьей части его «Путешествий Гулливера» герой попадает на гигантский летающий остров, который и называется «Лапута», что в переводе с испанского, кстати, означает «женщина легкого поведения».
Также одноименный летающий остров фигурирует в аниме Миядзаки «Небесный замок Лапута».

ходить в дома и прочие строения, а также падать, шнырять по лестницам, открывать и закрывать окна и двери. В целом сражения оставляют очень приятное впечатление. Конечно же, такого богатства возможностей как в «Бригаде Е5» здесь нет (равно как нет и такого разнообразия оружия и обмундирования), но и так неплохо.

ДЕГТЯ!

Единственное, чем Aftershock серьезно расстраивает, – так это внешним видом. Движок, вроде бы, не такой уж простенький, даже есть поддержка шейдеров. Вот только используются они для придания большей реалистичности человеческим лицам, а вода тем временем «течет» одной серовато-синей текстурой. Стрельба и взрывы вообще курам на смех. Не для того мы покупали видеокарты за сотни долларов, чтоб потом видеть на экранах полупрозрачные синенькие, красненькие и желтенькие фитюльки выстрелов. Удручает и аудиооформление: не сказать, чтобы его вообще не было, но из колонок доносится не звук стрельбы, а какое-то непотребство.
Карты, впрочем, впечатляют обилием деталей и духом упадка и разрухи. Бойцы неплохо анимированы и даже при максимальном приближении нельзя сказать, что ребята страдают от недуга Паркинсона. Правда, складывается впечатление у нас тут не солдаты, а студенты на привале. Вместо «Есть, сэр!» нам отвечают что-то вроде «Ладно-ладно, сделаю». Остается лишь надеяться на то, что **«1С»** озвучит игру по-человечески.

ЗА ЗДРАВИЕ

В начале текста я не зря упомянул «Бригаду Е5». Aftershock оставляет почти такое же впечатление: игра исключительно для фанатов. Для тех, кто может закрыть глаза на жиденькую графику, странный звук и не самый удобный интерфейс. Если ты готов смириться с этим, то тебя ждут цепляющий геймплей и хорошо проработанная сюжетная линия.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.5

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Новый взгляд на классическую идею. Выглядит жизнеспособным.
− То тут, то там натыкаешься на недоделки и мелкие огрехи.

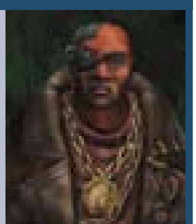
ДИЗАЙН 7.0
+ Игра выполнена в едином аскетично-футуристичном стиле.
− В оформлении игры не хватает какой-то изюминки.

ГРАФИКА 7.0
+ Приятная анимация бойцов и хорошая детализация.
− Совсем не впечатляют блеклые спецэффекты.

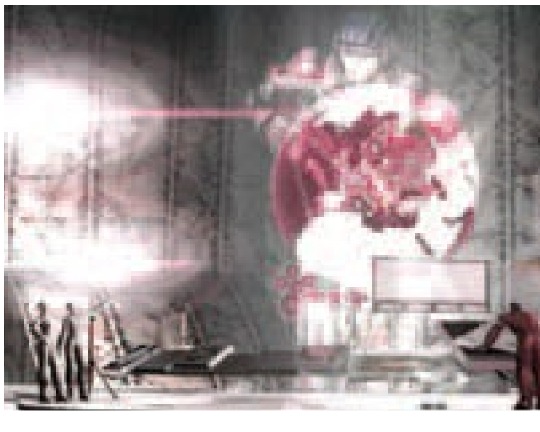
УДОБСТВО 7.0
+ Любое действие выполняется быстро, нажатием пары кнопок.
− Проблема в том, что эти кнопки еще нужно найти на экране.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Разве что интерфейс издает приятные попискивания.
− В целом звук неудачен. Особенно ужасны трески выстрелов.

ИТОГО
На сегодняшний день – лучший из последователей X-Com. Но игра не для всех.



7.5

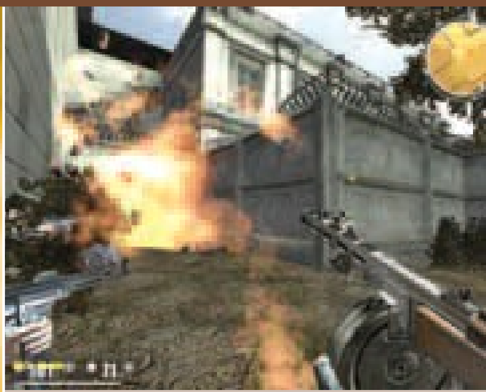



ПАДЕНИЕ ЯСТРЕБА
В ТЫЛУ ВРАГА
«Вторая Мировая война без лишнего драматизма и нотаций: только юмор, находчивость и выдержка. Оригинальные stealth-кочиксы напоминают: мы победили! Поэтому и играть — приятно и легко».
OGL
AIRBORNE
Oxygen Interactive. "Prisoner of WarTM" are trademarks of The Codemasters Software Company Ltd. All copyrights and trademarks are the property of their prospective owners. Published by Oxygen Interactive. Developed by The Wide Games Team. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. Розничная продажа в магазинах фирмы
gfi

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ





Они не любили наш журнал!



Временной щит здорово помогает в борьбе с врагами.

Текст: Станислав "Roland" Куприянов

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Burut Creative Team
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3GB HDD, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.2GHz, 1024Mb RAM, 3GB HDD, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Четыре CD / Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront

Ищи демоверсию на диске!

Есть в игровом мире такая тенденция: если первые проекты студии были, скажем так, странными, то ничего хорошего от нее уже не ждут. Ежели сначала разработчики водят честной народ за нос и обещают прорыв в жанре, а потом выпускают *Kreed* – их песенка спета. Этот замечательный проект ребятам из Burut будут припоминать при каждом удобном случае.

Впрочем, бурутовцы исправились. Хоть «Восточному фронту» и далеко до признанных лидеров жанра, игра все же заслуживает теплого приема и неплохих оценок.

Невероятно, но факт: в отличие от предыдущих творений компании Burut, в «Восточный фронт» вполне можно играть без насилия над собой и даже получать удовольствие. Забудем как страшный сон отвратительный дизайн уровней в Kreed, заставляющий носиться туда-сюда по одинаковым коридорам. Разработчики, слава богу, не наступили на те же грабли. Правда, есть в «Восточном фронте» свои изъяны: мерзостная озвучка, сюжет про замучавшую уже Вторую мировую и некоторые проблемы с анимацией персонажей. Но все это мы обсудим чуть позже.

ШТОЛЬЦ, КАРЛ ШТОЛЬЦ

Как ты наверняка помнишь, начинаются наши приключения в стенах военного госпиталя. Вскоре мы узнаем, что ученые Третьего Рейха проводят опыты по воскрешению убитых бойцов и превращению их в суперсолдат. Точно так же воскресили и Карла Штольца (именно за него нам придется играть), но по счастливой случайности, первым человеком, которого он увидел после чудесного оживления, была симпатичная девушка из сил немецкого сопротивления. Именно поэтому герой и становится на сторону оппозиции и отправляется воевать с силами нацистской Германии (для справки – восставшие из мертвых выполняют приказы того, кого первого увидели после пробуждения).

ИСКУПЛЕНИЕ ГРЕХОВ

Разработчики изо всех сил стараются не дать игроку заскучать. Враги лезут со всех сторон, запрыгивают в окна и прячутся на крышах; щедро расставленные по уровням бочки красочно взрываются, а напарники (ежели таковые есть) лезут грудью на амбразуру и беспорядочно палят во все стороны. Игрок поначалу просто теряется среди такого хаоса, изумленно крутит головой по сторонам и тщетно пытается понять, что здесь происходит. Хотим успокоить: подобная неразбериха напрягает лишь в самом начале. Как только напарников убивают, беспорядок заканчивается, и

Тут тебе и высокополигональные модели, и текстуры высокого разрешения, и россыпи самых разных спецэффектов

О КОМПАНИИ

■ Воронежская компания Burut Creative Team была основана в 1999 году и занималась в основном производством обучающих программ. Затем бурутовцы переключились на создание игр. Студия обрела известность после выхода ролевой игры *«Златогорье»* и шутера *Kreed*. Сейчас в компании куют RPG *«Трудно быть богом»*.







ты начинаешь спокойно, с чувством, с толком и расстановкой уничтожать нацистов. Каждая миссия состоит из десятка небольших, выдающихся в строгой последовательности, заданий. Проникнуть в научный институт, похитить секретные документы, встретить команду поддержки у черного хода – и так далее. При этом текущая цель отмечается на очень удобной мини-карте, находящейся в углу экрана. Тебя берут за ручку – не дай бог, потеряешься! – и принудительно ведут по уровню. Но чувства внутреннего протеста почему-то не возникает – отвлекаться некогда.
Шальная мысль «а есть ли во всем этом смысл?» появляется лишь на секунду, а затем исчезает. Но, к сожалению, по мере прохождения она будет тревожить тебя все чаще.

ШКАТУЛКА С СЮРПРИЗОМ

Главная фишка игры – это умение главного героя создавать вокруг себя защищающую от пуль сферу, те в ней просто застревают. При наличии достаточного количества энергии кусочки свинца разлетаются в разные стороны, убивая попавших под раздачу врагов. Да и вообще временной щит (именно так он и называется) не раз спасет тебе жизнь, когда здоровье будет на исходе. Только энергию береги – кончается она быстро, а накапливается лишь в процессе изничтожения супостатов.

ВОССТАВШИЕ ИЗ АДА

Движок, хоть и достался игре в наследство от предыдущего проекта, был здорово переработан и тщательно подретуширован. Предъявлять претензии к графике тяжеловато, да и не очень хочется: тут тебе и высокополигональные модели, и текстуры высокого разрешения, и россыпи самых разных спецэффектов (искры, эффект горячего воздуха, вездесущий блюр). Пожаловаться можно только на одно: даже по современным меркам у «Восточного фронта» слишком высокие системные требования. Хотя, конечно, за удовольствие надо платить.
А дабы у тебя не сложилось ошибочного мнения, что игра чуть ли не идеальна, теперь поговорим о недостатках.

Скриптовые сценки первого уровня сразу же убивают убогой озвучкой персонажей. И это, поверь, не пустая придирка. Ладно бы, актеры переигрывали – так они вообще, извини за выражение, недоигрывают. Кажется, будто интонацию для произношения той или иной фразы выбирали случайным образом. Так и хочется, уподобившись Станиславскому, крикнуть: «не верю!». Ну не верю – и все тут.
Плюс ко всему удивляет физика. Вообще, она здесь, по большей части, на высоте. Но вот позы убиенных соперников...

В ПОИСКАХ СМЫСЛА

Попробуем теперь взвесить все «за» и «против». С одной стороны есть у проекта и привлекательная графика, и высокая динамика, и оригинальные особенности вроде того же временного щита. С другой – без изъянов не обошлось, да и тема Второй мировой надоела хуже горькой редьки. Главная проблема «Восточного фронта» заключается в том, что он попросту появился немного не в то время.

ФАКТЫ

14 видов доступного тебе оружия

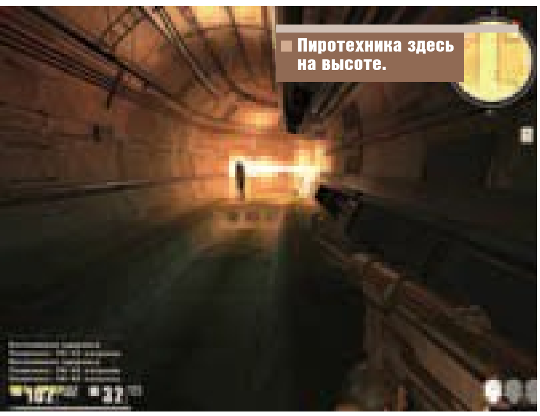
3 зарезанных ножом врага – прибавка к очкам жизни

12 достаточно разнообразных уровней

1 вариант концовки – маловато

1944 год – время действия игры





■ Пиротехника здесь на высоте.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Очень энергичный геймплей, порой даже за ухом почесать некогда.
– Иногда начинает одолевать откровенная скука.

ГРАФИКА 8.0
+ Высокая детализация, удачные спецэффекты вроде горячего воздуха.
– Модели вблизи кажутся какими-то резиновыми куклами.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Звук есть. Музыка тоже. От игрового процесса они не отвлекают.
– Ужасная озвучка персонажей. Актеров казнить, нельзя помиловать.

ДИЗАЙН 7.0
+ Временной щит – неплохая находка. И антураж приятный!
– Геймплей зачастую слишком бессистемен и сумбурен.

ИНТЕРФЕЙС 9.0
+ На него почти не обращаешь внимания – в данном случае это большой плюс.
– Лишь микроскопические огрехи.

ИТОГО
Необычный взгляд на осточертевшую Вторую мировую. Довольно забавно.



7.5

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

УЗЫ СТРАДАНИЙ



Текст: Сергей “Loki” Еркин



Все еще желаете поговорить, парни?



Похоже, эта харизматичная юная особа сама кого хочешь спасет от дракона.

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Midway
РАЗРАБОТЧИК
Surreal Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1,4MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2,0MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sufferingtiesthat-bind.com

По статистике, каждый двухсотый житель Земли страдает шизофренией. Сведения сами по себе неутешительные. Однако представь, что было бы, если бы каждый из этих миллионов в пылу гнева превращался в кровожадного монстра. Правильно: пусть лучше коровы летают.

Сценаристы объяснили нам наконец, почему Торк так невозмутимо встретил кошмарных чудовищ в оригинальной ***The Suffering***. Нет, дело не в экономии на лицевой анимации. Как оказалось, впервые с ужасными тварями Торк столкнулся не на острове Карнейт, а еще в тюрьме портового города Балтимор, в котором проживала его семья. Порт – это торговля и деньги. А где деньги – там коррупция и преступность. Торк промышлял темными делишками под началом некоего криминального элемента по имени Блэкмор. На чем и погорел: Блэкмор подставил его – и Торк угодил за решетку. Здесь и берет начало сюжет ***Ties That Bind***.

ЧЕМ ДАЛЬШЕ, ТЕМ СТРАШНЕЕ

Первое впечатление от игры – довольно занятно. Для Торка возвращение в родной город после отсидки на тюремном острове было волнительным. Как и для нас, игроков. Шутка ли – из первой части The Suffering приплыть по предательским волнам в... ***Half-Life 2***.

В порту Балтимора бывшего заключенного встречают самые натуральные «комбайны». Броня, стволы, противогазы, искаженные голоса – все как у взрослых. Торка препровождают к даме по фамилии Джордан, которая проясняет ситуацию. Оказывается, некая Организация (Foundation), пронюхав о чертовщине на Карнейте, решила разжиться зоопарком дьявольских созданий, дабы затем использовать тварей в своих целях. Но, как водится, все пошло наперекосяк: подопытные вырвались на свободу, позвали своих друзей из преисподней – и разобрали по камушку полгорода. Нам это только на руку: архитектура уровней богаче.

Подхватив первый ствол и потянувшись за вторым, ты будешь неприятно удивлен. С собой можно носить только два вида оружия и скромный запас гранат. Советую держать при себе одну шайтан-трубу и непременно какой-нибудь дрын для ближнего боя. Патроны в игре – как мед в известном мультике: если они есть, то их сразу нет.

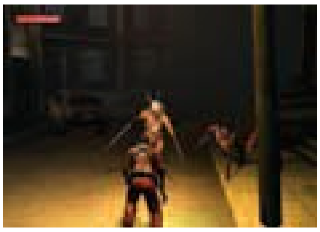
На фоне знакомого с первой части мракобесия Торк продолжает разбираться с личными проблемами. Расквитаться с прошлым ему помогают призраки жены и детей. Управлять внутренним «я» Торка учит бессменная звезда телеэкранов – доктор Киллджой. Ну а

Все модели существенно прибавили в полигональном весе, анимация стала на порядок более разнообразной и плавной

О КОМПАНИИ

Surreal Software занялась разработкой игр в далеком 1995 году. Вышедшая в 1999-ом первая игра компании – *Drakan: Order of The Flame* – моментально привлекла внимание игровой общественности. В 2004 году под флагом Midway студия Surreal выпускает *The Suffering*. Над сиквелом игры разработчики трудятся уже в качестве внутренней студии американского издателя.







объектом для вымещения агрессии выступают Блэкмор, а также легендарные злодеи Балтимора – коллеги офицеров-садистов из тюрьмы Эббот.

ОЗВЕРИНЕЦ

Бестиарий игры пополнился новыми особями. К бряцающим лезвиями Потрошителям, ощетинившимся стволами Стрелкам, утыканным шприцами Мэйнлайнерам и прочим тварям добавились вечно голодные Троглодиты, пылающие Поджигатели, паукообразные Хитмены, адские гончие, прочая антропоморфная и не очень живность. Приятно, когда изощренная фантазия дизайнеров подкрепляется работой сценаристов. Каждому монстру придумали свою гипотезу происхождения, выдержанную в стиле лабораторного журнала доктора Джордан.
Не то чтобы монстры сильно поумнели. Однако, например, солдаты Организации используют укрытия и изо всех сил делают вид, что действуют сплоченно. Сводный же отряд из Потрошителей, Троглодитов и одного Поджигателя просто берет нахрапом. Монстры не будут стоять по стойке «смирно» в сторонке, пока Торк охаживает одного из них битой. А к Поджигателю без огнестрельного оружия лучше вообще не соваться: вблизи него наш героический зэк воспламеняется как факел, рискуя натурально сгореть и осыпаться наземь пеплом.

И ЧУДОВИЩЕ

Помнится, в медицинском заключении доктора Киллджоя говорилось, что физическая оболочка Торка ни на йоту не меняется в приступе ярости, а невероятную силу дарует ему всплеск адреналина. Однако монструозная личина главгероя никуда не делась и во втором эпизоде игры. Более того, устрашающее альтер-эго протагониста изрядно изменилось. Недоумение вызвало появление нежно-голубого фосфоресцирующего отлива на шкурке «внутреннего зверя» Торка. Зато чудо-юдо обрело дистанционную атаку цепями, вылезающими аккурат из его спины.

ХОРОШ ДО УЖАСА

Графике хочется делать сплошные комплименты. Все модели существенно прибавили в полигональном весе, анимация стала на порядок более разнообразной и плавной. Угадать по лицу NPC его эмоции теперь не составляет труда. Движения монстров (а ведь тут даже motion capture снять не с кого) проработаны еще более тщательно, хотя и раньше придраться было не к чему. Текстуры вполне на уровне. Визуальные эффекты прекрасно дополняют графику и нагнетают должную атмосферу.

ПОСЛЕДНЕЕ СЛОВО

Как человек, прошедший The Suffering вдоль и поперек, я могу сказать, что Ties That Bind – это огромный шаг вперед по сравнению с первой частью. Конечно, город – место людное, не то что крохотный остров в океане в десятках миль от берега. Здесь не чувствуешь прежнего отчаянного одиночества. Однако жуткие сцены и внезапно возникающие в сознании образы нередко заставляют вздрогнуть. Стада мурашек исправно пасутся вдоль хребта, пьют из ручьев холодного пота и жиреют, заразы, на глазах... Поубивал бы!.. Хм, что это у меня с рукой?..

ФАКТЫ

60 человек занимаются разработкой игр в компании Surreal

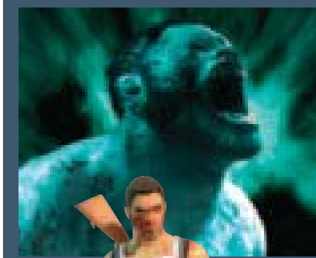
14,5 месяца ушло у Surreal на создание сиквела

2 сына было у Торка до того, как приключилась трагедия

4 уровня сложности доступно для выбора в начале игры

2 оружия помимо гранат герой может носить одновременно

65 процентов населения Балтимора – афроамериканцы

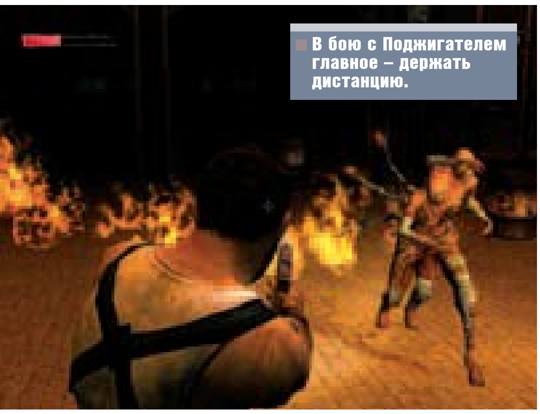




ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.1



В бою с Поджигателем главное – держать дистанцию.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Конфликт по-прежнему не разрешен. Хочется узнать, что лежит в его основе.
– Старая песня на новый лад. Сюжет не ставит перед игроком новых проблем.

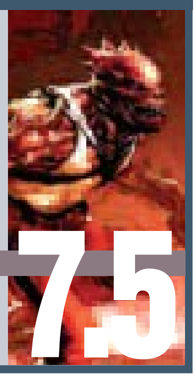
ГРАФИКА 8.0
+ Модели, текстуры, анимация и эффекты со времен первой части похорошели.
– Некоторые текстуры и модели NPC стоило бы отрисовать тщательнее.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Отличная озвучка. Музыка, звуки и шумы подобраны со знанием дела.
– Часть звуков взята из оригинала, но вряд ли это серьезный минус.

ДИЗАЙН 7.0
+ Новые монстры и персонажи впечатляют; город угнетает.
– Маршрут героя ограничен нелепыми завалами, пропастями и грудами техники.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Меню внятное. Управление не вызывает нареканий, горячие клавиши под рукой.
– Скорость реакции Торка на движения мыши вызывает недоумение.

ИТОГО
Очень качественное продолжение достойной игры в мрачном авторском сеттинге.



7.5

FIFA MANAGER 06

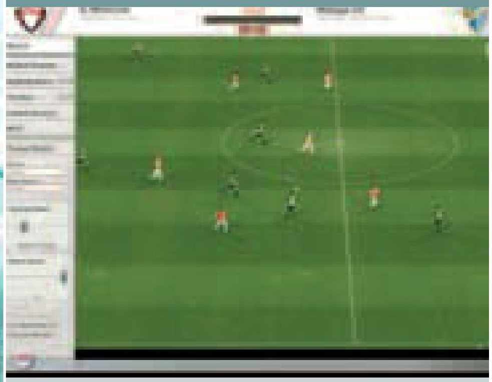
ВЫ, ДРУЗЬЯ, КАК НИ НАЗОВИТЕСЬ…



Текст: Илья Азар



Вратарь на находящегося в штрафной игрока «Чарльтона» не реагирует.



Атака три в одного, и неминуемый гол.

ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
3 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fifamanager.easports.co.uk

Релизы двух главных конкурентов на рынке футбольных менеджеров разделили лишь две недели. Первой свою игру публике представила компания Electronic Arts. Мы уже готовы вынести вердикт ее *FIFA Manager 06* (название *Total Club Manager*, как и ранее *F.A. Premier League Football Manager*, пало жертвой стремления EA избавиться от дурной славы игры). Неужели у *Football Manager 2006* наконец-то появился достойный конкурент?

Годом ранее ***Total Club Manager 2005*** выглядел на фоне ***Football Manager 2005*** настолько бледно, что получил от нас абсолютно адекватную оценку в 5 баллов. Канадские универсалы из **EA Canada** прислушались к стройному гулу критики и провели работу над ошибками. Результат – неоднозначный. Разработчики поняли, что, безнадежно проигрывая английским конкурентам по части игрового движка, «брать за жабры» геймера нужно чем-то другим. В качестве красной тряпки был выбран внешний вид игры. ***FIFA Manager 06*** (забавно, но аббревиатуры двух соперничающих проектов абсолютно идентичны, а потому оставим сокращенный вариант – FM – для детища **Sports Interactive**) влюбляет в себя с первого взгляда и надолго. Геймплей, увы, улучшен незначительно.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

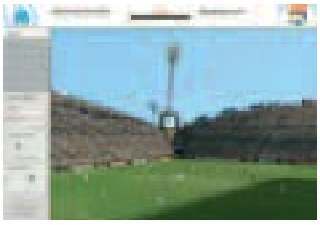
FIFA Manager красив и стилен, как дорогой автомобиль. Кремовый цвет меню радует глаз и сердце. Профили футболистов ведущих чемпионатов щеголяют крупными качественными фотографиями. Шрифты подобраны идеально, открыточные виды стадионов на экране загрузки тоже великолепны. По сравнению с предыдущими играми серии FIFA Manager 06 сделал громадный шаг вперед и по исполнению игровых меню превзошел даже «вылизанный», но скучноватый FM.

Главным и, по сути, единственным конкурентным преимуществом Total Club Manager всегда была визуализация матчей на трехмерном движке от ***FIFA***. Многих не прельщал ни текстовый режим, ни введенный позже 2D-просмотр матчей в играх SI. Все бы ничего, но фанаты футбольных менеджеров уже после двух-трех просмотренных в TCM матчей ясно видели вопиющую убогость искусственного интеллекта. Футболисты бежали по прямым линиям до тех пор, пока не втыкались в защитника, вратари допускали одну детскую ошибку за другой, а счет редко вытекал из логического развития игры. Да, с каждым годом ситуация выправлялась, и в FIFA Manager 06 компьютер действует гораздо

FIFA Manager красив и стилен, как дорогое купе, но ему не хватает солидности седана бизнес-класса

О КОМПАНИИ

■ По-моему, *FIFA Manager* – это последняя игра многостаночников из EA Canada в этом сезоне. Канадцы выпускают футбольные менеджеры с 1999 года, когда вышел *F.A.Premier League Football Manager*. В 2002 году серию переименовали в *Total Club Manager*. Игра довольно популярна в народе, но все равно проигрывает *Football Manager*.





лучше. Футбол ИИ в атаке смотрится бодренько, но этого, к сожалению, не скажешь о других линиях. Так, голкиперы по-прежнему могут в безобидной ситуации отправить мяч в свои ворота, а защитники (даже «Милана») теряют позицию едва ли не в каждой атаке. Я уж и не говорю о том, что изыски тактических построений не сильно повлияют на игру наших подопечных. Смотреть матчи рекомендуется, лишь предварительно закинувшись валидолом. В общем, как и раньше.

БОЖИНОВ ПРОТИВ ТИХОНОВА

Без изменений остался и текстовый режим (text mode). Смотрится он живее аналогичного в FM, но я никак не могу понять, как тренер может решать за игрока бить ему или отдавать пас (об этом тебя будут периодически спрашивать в разгар атаки). Быстрые результаты (instant results) матчей по-прежнему абсолютно случайны: по традиции часты разгромы в матчах равных по силе команд. Завершим порку реальным примером: как-то судья удалил уже в первом тайме двух моих футболистов, включая вратаря, и в рамку пришлось встать форварду Божинову (Bojinov), который отразил пенальти и стал в итоге лучшим игроком матча. Маловероятный сценарий (Тихонов в памятном матче «Спартака» все же встал в рамку на последних минутах), не правда ли?

ПРЕССА И МЕДИЦИНА

От любого футбольного менеджера мы в первую очередь требуем максимального соответствия реальной действительности. С этим у EA не все гладко. Информации о том, где и как раньше играл тот или иной футболист мы, видимо, не дождемся уже никогда. Развитой системы футбольных скаутов у EA Canada так и не

ФАКТЫ

38 национальных чемпионатов

3,5 миллиона евро стоит Александр Кержаков

9 раз «Спартак» становился чемпионом России

2 названия сменила серия за свою недолгую историю

7 тысяч фотографий футболистов



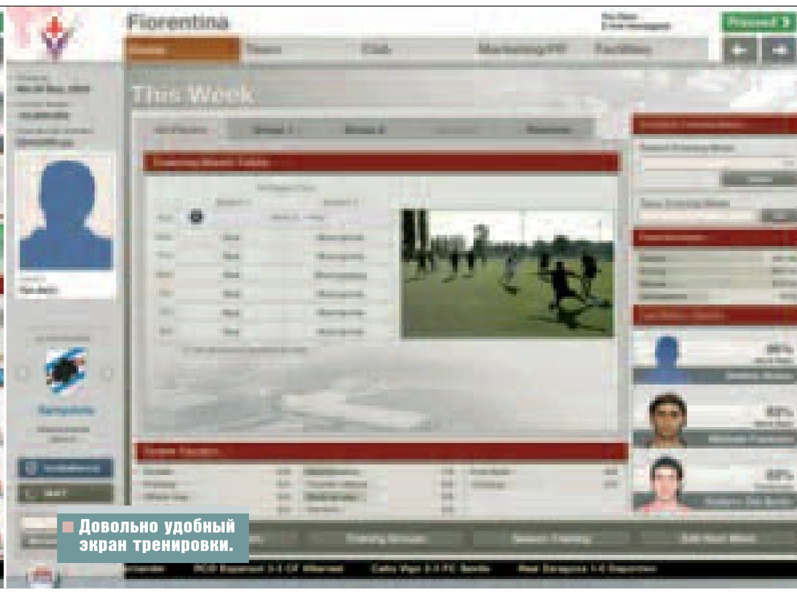
ЗАИМСТВОВАНИЕ ЧУЖИХ ИДЕЙ

Законодателями мод в нашем тихом жанре всегда были ребята из Sports Interactive. В их светлые головы частенько приходят любопытные идеи, которые они год от года дозированно «подгружают» в очередной релиз FM. Их конкуренты стараются придумать что-то свое, но почти всегда неудачно. Гораздо проще заимствовать лучшие находки у *Football Manager* (ранее *Championship Manager*). Шесть лет понадобилось Electronic Arts на то, чтобы отказаться от общего рейтинга силы футболистов (rating), который Sports Interactive никогда не использовала. А вот 2D-режим, ставший фирменным знаком *Football Manager 2005*, для *FIFA Manager 06* скопировали из *Championship Manager 4* «всего» за два года. Кстати, этот режим в FIFA Manager применяется только для анализа матча уже после игры. Видимо, скопировать подчистую не хватило совести. Посмотрим, что из *FM06* перейдет в следующий FIFA Manager.





■ Все самое интересное теперь на одном экране.



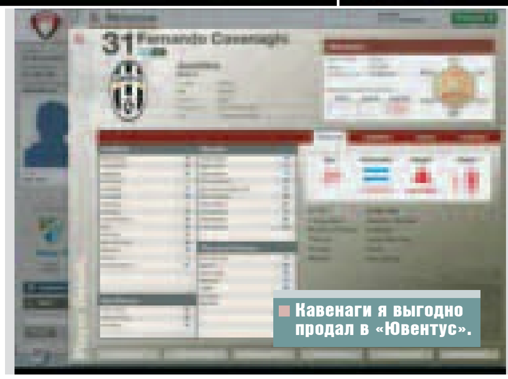
■ Довольно удобный экран тренировки.



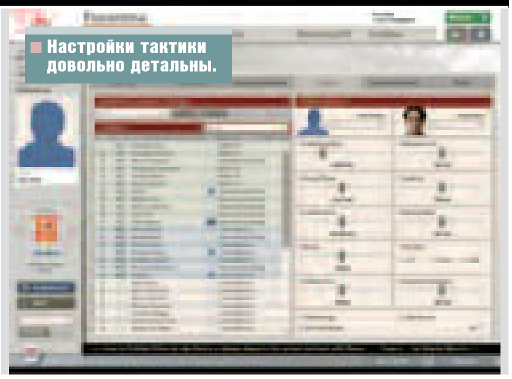
Сейчас Павлюченко отличится.



Четыре защитника оставили форварда в одиночестве.

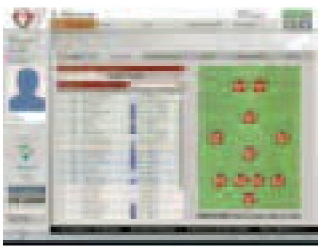


Кавенаги я выгодно продал в «Ювентус».



Настройки тактики довольно детальны.

А ЧТО В РОССИИ?



Российский чемпионат в *FIFA Manager 06* представлен двумя дивизионами: первым и высшим. Оба, как обычно, нелицензированы, поэтому ни фотографий игроков, ни эмблем клубов ты не найдешь. Впрочем, все это ты сможешь загрузить в игру самостоятельно. Составы команд приведены в соответствие с летними трансферами: т.е. Моцарт уже в «Спартаке», а Самедов в «Локомотиве». Есть мелкие недочеты (например, цвета «Торпедо» черно-желтые, а ЦСКА не входит в список главных врагов красно-белых), но общей картины они не портят. К сожалению, общий уровень игроков премьер-лиги, по мнению EA, не высок.

появилось, и, как следствие, у второстепенных игроков умения и характеристики подобраны случайным образом. Про тренировки ничего плохого не скажу: они примерно так же эффективны, как и в FM.

EA считает, что в мире футбола нет ничего важнее общения с прессой, продажи футболок и строительства медицинских центров. В FIFA Manager 06, в отличие от FM, действительно можно попробовать себя в роли «завхоза». Другое дело, нужно ли это тебе.

О том, что прежде чем заключать контракт, клубы обычно приглашают футболистов на просмотр, а соперник волен отказаться от проведения товарищеской игры, в Канаде, похоже, не слышали. Зато купленный в Южной Америке или Африке футболист может оказаться лучше или хуже, чем «показалось на первый взгляд», что логично.

Трансферная система удобна: найти нужного футболиста легко с помощью очень подробного поиска. Однако все его достоинства меркнут перед тем, что футболисты стоят на удивление дешево, а денег на трансферы выделяют очень много. Так, начав, играть за «Тоттенхэм» я сразу же выкупил практически всех талантливых молодых английских футболистов, включая Даунинга (Downing), Бриджа (Bridge) и Эшли Коула (Ashley Cole). Компьютер же заключает абсолютно невероятные сделки...

МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО

Пусть FIFA Manager 06 не идеален и заслуживает жесткой критики за несерьезный подход к делу, однако разработчики находятся на правильном пути. После прошлогоднего провала, EA Canada выдала вполне конкурентоспособный продукт. На этот раз я смогу понять людей, которые новому Football Manager предпочтут менеджер от EA. Как известно, Sports Interactive ощутимые изменения вносит в свою игру раз в два года. А симпатичный FIFA Manager 06 идеально подойдет для того чтобы сменить обстановку.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Отказ от общего рейтинга игроков. Увлекательный геймплей.
− Низкая сложность. Ляпы защитников и вратарей в 3D-режиме.

ГРАФИКА 9.0
+ 3D-движок FIFA 2005 – достоинство для любого футбольного менеджера!
− Большего ждать от этого жанра просто глупо.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Комментарии в 3D-матчах. Отличный саундтрек.
− Звуки в текстовом режиме матча.

ДИЗАЙН 7.0
+ Стильное оформление экранов меню. Загрузка длится недолго.
− Игра компьютера. Частенько случаются крупные разгромы.

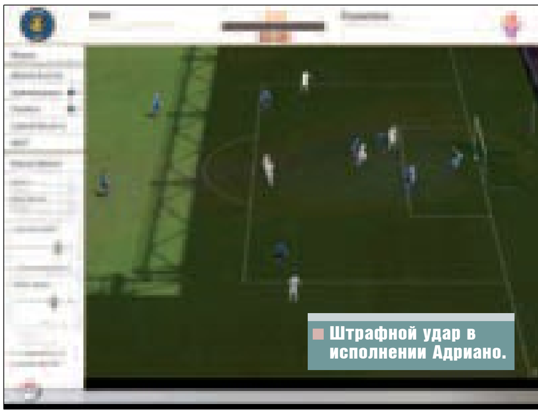
ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ По сравнению с предыдущими версиями шаг вперед – удобно.
− Не хватает некоторых удачных наработок FM.

ИТОГО

FIFA Manager 06 подойдет тем, кому Football Manager кажется скучноватым.



7.5



Штрафной удар в исполнении Адриано.



ARMIES OF EXIGO
Хроники великой войны
«И СЮДА ЗЕРГИ ПРОБРАЛИСЬ…»
www.thg.ru
Когда приходит время решающих сражений, привычные границы поля боя ломаются. Это первая стратегия в реальном времени, позволяющая вести бой на земле, над землей и под землей.
Три расы, три уровня карты, но победитель будет только один.
ARMIES OF EXIGO
У ЭТОЙ БИТВЫ
НЕТ ГРАНИЦ!
CINERGI INTERACTIVE
BLACK HOLE ENTERTAINMENT
DIGIC
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
© Black Hole Entertainment, 2005. Все права защищены. © Cinergi Interactive LLC, 2005. Все права защищены. Armies of Exigo является торговой маркой или зарегистрированным торговым знаком Cinergi Interactive LLC. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел. 8(050) 336-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua.

HEROES OF THE PACIFIC

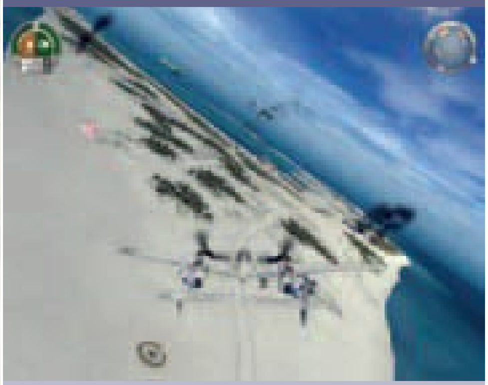
ТОКИЙСКИЙ ЭКСПРЕССО



Текст: Алексей "dedmoroz" Смирнов



Особенно хорошо удались закаты.



Земля неплохо детализирована.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
IR Gurus Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.heroesfthepacific.com

«7 декабря 1941 года японская эскадра, в состав которой входило 6 авианосцев, скрытно подошла к главной базе Тихоокеанского флота США в Перл-Харбор. Самолеты, поднявшиеся с этих авианосцев, нанесли по ней сокрушительных удар. В тот же день японские войска начали продвижение на Таиланд, Малайю и Бирму. США, Великобритания и ее доминионы объявили войну Японии. В ответ Германия и Италия объявили войну США... Причиной конфликта между США и Японией послужили пересечения их интересов в отношении Китая, Юго-Восточной Азии и Филиппинских островов. Япония была бедна ресурсами и остро нуждалась в этих территориях. Американцы же никак не могли согласиться с захватническими идеями своего тихоокеанского соседа».

Этими интересными сведениями только что поделился с нами обычный учебник истории за десятый класс, однако, мой дорогой друг, не всякому печатному слову можно верить. Мало кто знает, что истинные причины войны на Тихом океане были совершенно другими. Приготовься услышать ужасное: как выяснилось в результате нашего небольшого журналистского расследования, война была развязана американскими и японскими мегакорпорациями с целью наварить на ней побольше денег. Причем проклятые капиталисты не стали рубить капусту на военных госзаказах, а сделали ставку на будущие прибыли от использования популярного антуража Тихоокеанской войны в программных продуктах. Так, известная фирма **Northrop Grumman**, производившая в те далекие годы палубные истребители F4F Wildcat и F6F Hellcat, получает сейчас большие деньги от разработчиков летных симуляторов. Или вот молодая австралийская компания **IR Gurus Interactive**. Она была образована только в 1996 году, но ее сотрудники тоже решили урвать свою копейку и создали игру ***Heroes of the Pacific***.

БЫЛОЕ И ДУМЫ

После первых четырех с половиной секунд пребывания в воздухе рецензента начинают одолевать нехорошие думы, ведь только что он очередью из крыльевых пулеметов в лобовой атаке разнес четверку «Зеро», причем одного японца, кажется, просто разрубил винтом без всяких последствий. Привычку брать упреждение при стрельбе можно безболезненно забыть – пули достигают цели моментально, опровергая

Некоторое время спустя наш «Уайлдкэт» трансформируется в настоящий TIE-Interceptor Дарта Вейдера

О КОМПАНИИ

IIR Gurus – одна из наиболее успешных игровых фирм на территории австралийского континента. Была основана в 1996 году в Мельбурне, и с тех давних славных времен занималась разработкой футбольных симуляторов для PC, PS2 и Xbox, в чем здорово преуспела. Компания состоит из 55 настоящих профи.





всякие законы физики. Ну а «Корсар», в режиме «Реализм» выделывающий «мертвые петли» с полной боевой загрузкой, безапелляционно ставит последнюю точку над "i" – перед нами аркадная леталка, причем весьма ядреная.

МАМА, Я ЛЕТЧИКА ЛЮБЛЮ

Сюжет кампании заставляет тебя исполнять роль летчика Билли Кроува (Billy Crowe), из стен летной школы сразу же попавшего в пекло Жемчужной бухты. Только что у него на глазах весь Тихоокеанский флот США позорно «получил по сусалам» от коварных япошек, и наш герой полон священного гнева и желания отомстить поганцам. Месть простого техасского парня Билли растянется на 26 миссий, среди которых легко можно разглядеть уже привычные битву за атолл Мидуэй, осаду острова Иво-Джима, стычку в Коралловом море, захват Окинавы и прочие более-менее известные баталии. Важной особенностью является еще и то, что в подчинении Билли находятся четыре несчастных соратника, управляемые компьютером. Помимо беспрекословного выполнения стандартного набора команд, ребятки ведут долгие радиобеседы с главгероем о чести и патриотизме и вообще всячески забивают эфир бестолковой болтовней. Наверное, по задумке авторов, очеловечивание ведомых должно создавать правильный настрой, как это было сделано в блестящей игре ***Crimson Skies*** (там, помнится, яростные перепалки компаньонов были чуть ли не самой яркой особенностью игры), однако результат, по-моему, далек от ожидаемого.

ТРЭШ И УГАР

Те, кому мало кампании, могут попробовать одиночные миссии, изюминкой которых является возможность беспредельничать на всю катушку. Берем любой из доступных самолетов (если ты уже успел осилить кампанию, будут доступны также машины противоположной стороны), запускаем любую из открытых миссий и начинаем зарабатывать очки. Зарабатываем, зарабатываем, зарабатываем... А потом тратим. Потратить можно на улучшение характеристик своей железной птицы – скорость, маневренность, огневую мощь и бронирование. Таким образом, некоторое время спустя наш «Уайлдкэт» трансформируется в настоящий TIE-Interceptor Дарта Вейдера...

В НЕБЕ ОТ РАЗРЫВОВ ТЕСНО, Я ПИКИРУЮ ОТВЕСНО...

Консольное происхождение Heroes of the Pacific не сильно сказывается на графике. Смачные разрывы зенитных снарядов, столбы дыма и прочие спецэффекты радуют глаз, модели самолетов выглядят на редкость приятно, в небе мило кучатся облака, да и на земной тверди все в порядке, хотя и не без огрехов. Вот только водная поверхность – одна сплошная безобразная текстура. Шейдерную водичку, похоже, в PC-версию игры добавлять не стали. Несмотря на это, игра выглядит посимпатичнее некоторых симуляторов.

Кому порекомендовать игру? Любителям жанра, которые устали от чересчур тщательного симулирования процесса полета. И тем, кто симуляторы обходит за версту, но не прочь просто полетать в свое удовольствие. В общем, приятная и простая игра про самолеты, набившую оскомину военную историю и еще пару интересных вещей.

ФАКТЫ

150 самолетов одновременно могут находиться в воздухе

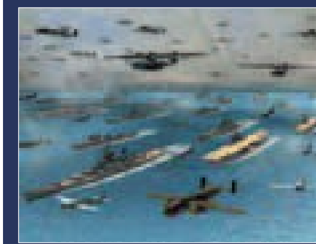
35 отлично детализированных моделей самолетов

26 миссий, основанных на реальных событиях

8 игроков в многопользовательском режиме игры

6 режимов игры

4 уровня сложности



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.9



Перл-Харбор. Сейчас кому-то будет плохо.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Отличная возможность насолить агрессивным японцам.

– Приготовься к встрече с некоторым однообразием игрового процесса.

ГРАФИКА 8.0

\+ Приличная графика; стилизованные под 40-е меню выглядят очень мило.

– Бедноватые текстуры земной поверхности. Ужасное море.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

\+ Твоя 5.1-аудиосистема отработает по полной программе.

– Музыка и радиобрехня ведомых немного раздражают.

ДИЗАЙН 7.0

\+ Авиатехника получилась на загляденье. Игра стилизована под старину.

– Удручает отсутствие возможности залезть в кабину.

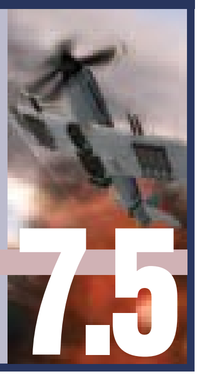
УДОБСТВО 8.0

\+ Простота – залог успеха. Лишних функций практически нет.

– Почему же я не могу поменять управление во время миссии, а?

ИТОГО

Нехитрая, но весьма занимательная игра про Перл-Харбор.



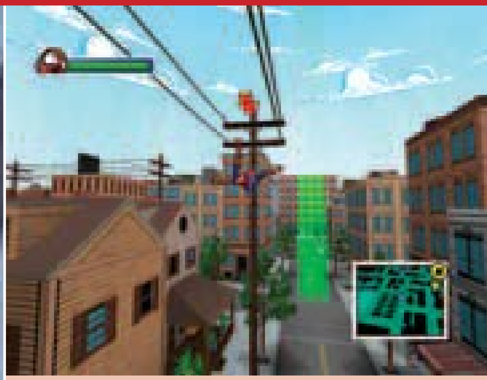
7.5

ULTIMATE SPIDER-MAN

ЮНОСТЬ СПАЙДИ



Текст: Борис Соколов



В свободное от выполнения супергеройских обязанностей время Питер Паркер подрабатывал электриком.



В награду за очередное успешно выполненное «случайное» задание Человек-паук получил жетон со здоровьем.

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Beenox Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ultimatespider-mangame.com

Летом прошлого года попытка представить на суд игроков очередную версию приключений Человека-паука обернулась полным провалом. *Spider-Man 2* от Amaze Studios тогда ругали все кому не лень. При этом на приставках игра с точно таким же названием, но от разработчиков из The Fizz Factor, штурмовала вершины различных чартов.

ТВОРЧЕСКИЙ КРИЗИС

Обладатели эксклюзивных прав на создание электронных развлечений по мотивам бумажных творений **Marvel** некоторое время находились в замешательстве. Народ упорно требовал новые игрища с Пауком в главной роли. Но откуда их взять, если игры, основанные на двух дорогостоящих голливудских фильмах с **Тоби Магуайром** (Tobey Maguire) и **Кирстен Данст** (Kirsten Dunst) вышли аккурат в день их премьеры? О зрелых годах **Питера Паркера** рассказывалось еще в 2001 году.

Так что с оригинальными идеями наметился явный спад. Вот и подумало руководство **Activision**: почему бы не рассказать о юношеских годах героя, а разработку проекта поручить хорошо зарекомендовавшей себя **Beenox Stu-dios**? Так и появилась на свет концепция игры ***Ultimate Spider-Man***.

МОДА НА ИНТЕРНЕТ

События игры происходят в современном мире. 15-летний Питер Паркер в свободное от школьных занятий время подрабатывает веб-дизайнером (упс, это они чересчур круто завернули!) в газете Daily Bugle, ухлестывает за красивой девушкой и дружит с Эдди Броком. Перед тем как приказать всем долго жить, их отцы трудились вместе над вакциной против рака. После нашествия молодчиков из Trask Industries у ребят осталась от родителей лишь колбочка с какой-то загадочной жидкостью. Обуреваемый чувством зависти к невероятным способностям Питера, Эдди выпил до дна неизвестный эликсир и исчез.

Через три месяца во время обычного рейда по улицам наш персонаж столкнулся с фиолетовым чудовищем Веномом и сразу смекнул, что перед ним весь такой красивый с кучей длинных щупальцев стоит его некогда лучший друг. Теперь они находятся по разные стороны баррикад. Паркер в костюме Человека-паука защищает униженных и оскорбленных, Брок же спит и видит смерть Питера, а в свободное ото сна время сеет в городе смерть и разрушение.

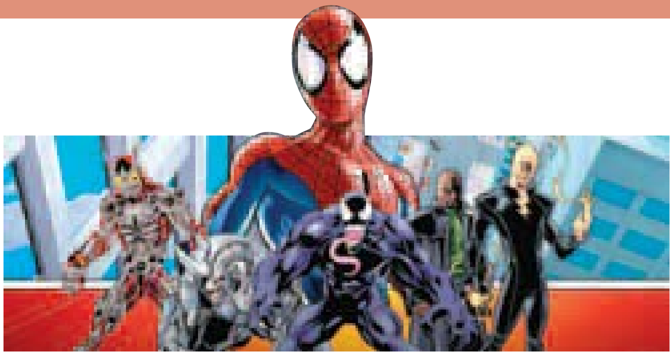
УСПЕТЬ ПОВСЮДУ

После успешного прохождения курса молодого летуна ты попадаешь в огромный город. Функционирует он примерно

Город в игре функционирует по тем же правилам, что и в GTA – ходи где хочешь, смотри куда хочешь

О КОМПАНИИ

■ Канадская компания Beenox Studios была основана издательством Activision в мае 2000 года. За это время в послужном списке ее сотрудников успело накопиться немало качественных игр для PC: *Kelly Slater's Pro Surfer, Tony Hawk's Pro Skater 4, Fantastic Four* и свеженький *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse*.



по тем же принципам, что и в ***Grand Theft Auto***, то есть теоретически можно праздно шататься по улицам хоть целый день. Специальными пометками на карте обозначены текущие задания. Это могут быть генерирующиеся случайным образом «горячие» миссии или же не требующие спешки основные задания. В первом случае приходится стремглав нестись в другой квартал, чтобы отбить девушку у хулиганов, поймать грабителей с кейсом, остановить машину, забитую вооруженными и очень опасными убийцами, и так далее. За праведные дела ты получаешь так называемые «городские очки».
Второй вариант – не что иное, как идущие другом за другом сюжетные миссии, которые чаще всего заканчиваются сражениями с боссами. Иногда встречаются исключения из правил. Например, в самом начале игры на крыше школьного здания ты повстречаешь человека-факела из «Фантастической четверки». Пламенный юноша предложит помериться суперменскими навыками. Мол, кто выиграет гоночный полет через чекпоинты, тот и круче всех на свете. В качестве приза в дружеских состязаниях выступают новые умения: увеличение прыгучести, силы удара, полоски со здоровьем. Еще есть различные гонки со временем. Они обозначены в виде огромных жетонов с бегущим человечком и разбросаны на верхушках небоскребов. В зависимости от показанного результата ты получаешь золотую, серебряную или бронзовую медали. В общем, способов интересно провести время в Ultimate Spider-Man предостаточно.
Но это далеко не все. Как я уже говорил, помимо Спайди есть еще Веном. Периодически игра дает нам право ощутить себя в шкуре плохиша. Мутировавший Эдди Брок срывает щупальцами со стен кирпичную кладку, пое-

ФАКТЫ

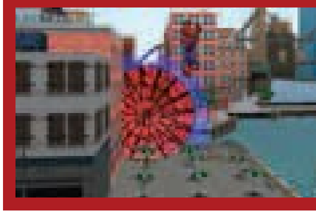
100+ полезных поступков, десятки спасенных людей

15 лет парню, а он больше думает о подвигах, чем о подружках

2 вида ударов в рукопашной схватке: ногами и руками

2 способа парить на вылетающей из рук липкой паутине

1 город, жители которого заняты своими проблемами



НОВОЕ – ЭТО ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Прославленная компания **Marvel** уже несколько десятков лет является лидером среди производителей комиксов. Созданные ее сотрудниками персонажи глубоко осели в американской культуре. Существует уйма мультсериалов, голливудские кинодеятели снимают высокобюджетные фильмы, в магазинах продаются сотни пластмассовых фигурок. Поседевшие отцы семейств передают чадам свои детские комиксы. Мол, нам, старикам, они уже не нужны, давно мы вышли из такого возраста, а вот вам они пригодятся.
Как назло, в последнее время у команды сценаристов наблюдаются проблемы с придумыванием свежих историй для целой оравы супергероев. Вот и решили они нарисовать серию ***Ultimate***, в которой повествуется о юношеских годах всенародных любимцев. За основу были взяты старые-престарые комиксы. В конце концов, ведь далеко не все представители прошлого поколения хранят в чулане покрывшиеся пылью подшивки.





■ Вот твоя сумка, растяпа. А теперь гони мои честно заработанные десять баксов, иначе отделаю тебя покруче тех хулиганов!



■ Пять вооруженных пистолетами головорезов против пятнадцатилетнего подростка. И как им не стыдно обижать маленьких.



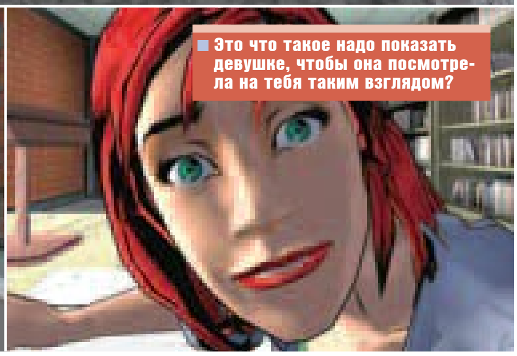
У тебя есть паутина, а у меня огромная пушка.



Голопузые братки кинулись выручать своего товарища.



Дайте мне точку опоры, иначе я расплющусь об этот мир..



Это что такое надо показать девушке, чтобы она посмотрела на тебя таким взглядом?

САМЫЙ ПЕРВЫЙ



Самая первая игра о приключениях Человека-паука вышла в свет в далеком 1982 году (платформа – Atari 2600). Называлась она просто – *Spider-Man*, а сделала и издала ее компания с символичным именем Parker Brothers. Через два года на Commodore 64, ZX Spectrum и работавших с DOS персональных компьютерах появилась еще одна игра с точно таким же названием, но только уже от студии Adventure International.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.6

дает ни в чем неповинных людей и задает жару положительным героям из других комиксов Marvel. Как тебе перспектива взлохматить гриву Росомахе?

ПОЧТИ БЕЗ ИЗЪЯНОВ

Ultimate Spider-Man относится к той редкой породе приставочных портов, у которых нет проблем с управлением. Все отвечающие за действия кнопки удобно разбросаны по клавиатуре. Сразу видно, что разработчики пробовали резаться в свое творение не только на геймпаде. Зато еще одна часто встречающаяся консольная болезнь под названием «кривые руки виртуального оператора», увы, не обошла игру стороной. Камеру по умолчанию привязали к грызуну. Одно неправильное движение мышкой сразу же сбивает удобный ракурс. «Взгляд мышью» без проблем выключается в меню опций, но без него в кадр не попадает целая куча очень важных деталей. Ведь в отличие от других игр здесь помимо перемещений влево-вправо еще можно двигаться вверх-вниз.

Что действительно удалось на славу, так это модель полетов. По сравнению с предыдущими эпизодами сериала она значительно упростилась: привыкаешь к ней буквально за считанные секунды. Неплохо выглядит и боевая система. Впрочем, самая главная особенность Ultimate Spider-Man – графика. Несмотря на достаточно слабенький движок, программистам удалось превратить игру в огромный интерактивный комикс. На фоне повального увлечения всеобщим трехмерьем, псевдомультяшная картинка а-ля ***XIII*** (заставки между миссиями чудо как хороши) воспринимается на «ура».

ПРОСТОТА НЕ ПОРОК

В целом детище Beenox Studios выглядит довольно простенько. Но есть в нем что-то такое, неуловимое, позволяющее оторваться от монитора лишь ради перерыва на сон или обед. Всякий раз после включения компьютера курсор сам находит иконку в виде черного паучка на ярко-красном фоне. Многим более продвинутым по части графики продуктам такой уровень притягательности не доступен.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Игра увлекает с первых минут. Красочно, весело, динамично, интересно.
– К середине игры однообразные гонки и разборки с хулиганами надоедают.

ГРАФИКА 7.0

+ Самобытный подход разработчиков к визуальной стороне достоин похвалы.
– Мультяшная графика придется по душе далеко не каждому.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Городские шумы, диалоги и звуки поединков выполнены на высоком уровне.
– Явно не помешало бы добавить в игру побольше музыкальных композиций.

ДИЗАЙН 7.0

+ Создать большой город очень трудно, но у разработчиков это получилось.
– Городская инфраструктура выглядит однообразно. Здания часто повторяются.

УДОБСТВО 7.0

+ Все находится на своих местах. Очень хорошо сделана карта местности.
– Серьезные нарекания вызывает неудобный «взгляд мышью».

ИТОГО

Ожившая на мониторе книга комиксов. Захватывает по полной программе.



7.5



Бабушка, я опять летал во сне!


Разыскивая ключ к потерянным воспоминаниям будь готов столкнуться с выбором - стать собой, вернувшись на путь злодеяний, или, оставаясь новой личностью, спасти тех, кто стал тебе дорог...
КАКОЙ ПУТЬ ПРЕДПОЧТЕШЬ ТЫ?
RAT HUNTER
secret sign
gfi
GFI.SU
www.russobit-m.ru
© 2005 "Руссобит-Паблишинг". Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive Ltd.» All Rights Reserved.
© 2005 «Secret Sign». All Rights Reserved.
www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81
Розничная продажа в магазинах фирмы

WORMS 4: MAYHEM

УБЕЙ ЧЕРВЯ, СПАСИ СЕБЯ

О КОМПАНИИ

Парней из Team 17 с уверенностью можно называть главными специалистами по червям в игровом сообществе. Ведь они делают игры про кольчатых вот уже десять лет!





Порой ракурсы у камеры совершенно сумасшедшие.



Взрывы как всегда фееричны.

ЖАНР ИГРЫ	Arcade / Tactics
ИЗДАТЕЛЬ	Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Team 17 Software
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.wormsmayhem.com

Текст: Илья Зибирев

M*ayhem* – это возвращение к истокам. *Worms: Forts*, как ни крути, ничего хорошего из себя не представляла: народу по душе развлечения попроще да повеселее.

Другое дело – больше оружия, больше вариантов для персонификации червяков, больше арен для поединков... Больше всего! Это главный девиз ***Worms 4: Mayhem***.

Есть кампания – столь же идиотская, сколь и веселая. Наши черви приехали в университет учиться у некоего профессора. Дальше следует история о путешествиях во времени и сломанной машине, за эти путешествия отвечающей. Естественно, с самого начала наши бойкие и кольчатые будут отвешивать люлей командам враждебных червей. Ну это как всегда...

Игра выдает призовые очки чуть ли не за любое действие: знай себе совершай сумасшедшие трюки и стреляй как Клинт Иствуд. На призовые очки покупаем дополнительное оружие и наряды для червей. За 2500 у.е. можно даже новый игровой режим приобрести. Есть и специальный редактор оружия.

Все это забавно, но как там поживает игра вмногером? Вроде как неплохо. Вернулся генератор случайных карт, появилась возможность персонифицировать свою бригаду. Если 3D тебе и твоим друзьям не помеха, то Mayhem займет почетное место среди развлечений вмногером.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ — 7.0
+ Несмотря на все недостатки, игра довольно забавна.
– Это уже третья часть в трех измерениях, а былого драйва все еще нет.

ДИЗАЙН — 8.0
+ Забавный мультяшный стиль всего и вся поднимает настроение.
– Хотелось бы уже чего-нибудь новенького.

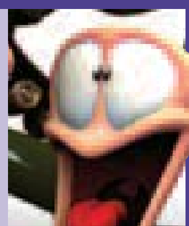
ГРАФИКА — 7.0
+ Картинка приятна глазу, красочна и не вводит в ступор компьютер.
– Игре не помешал бы Cel-shading, а то и смена движка.

ИНТЕРФЕЙС — 6.0
+ Управлять розовозадыми друзьями достаточно просто.
– Для адептов двумерных «Червей» Mayhem покажется адом.

ЗВУК И МУЗЫКА — 7.0
+ «Черви» все так же верещат смешными голосами.
– Одни и те же шутки имеют свойство надоедать

ИТОГО

Самые занятные из трехмерных «Червей». Впрочем, плоские все равно лучше.



7.0




ТОПИ ИХ ВСЕХ!
Стальные Монстры
Lesta
Бука

NBA LIVE 06

СКУЧНЫЕ ШОУМЕНЫ



Текст: Илья Азар



Лучший игрок «Матча всех звезд» китаец Яо Мин.



Кульминация матча: компьютер начинает забрасывать трехочковые один за другим.

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двух
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	2 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/nbalive06

Тяжела доля разработчиков, которые создают спортивные игры. Каждый год нужно заново заполнять прилавки магазинов новым товаром, стараясь поменять не только порядковый номер в названии. В этом году запас творческих сил у EA Canada, похоже, окончательно иссяк. Отчаявшись придумать что-то новое, канадцы решили вернуться к истокам и позаимствовали идеи у своих предшественников. *NHL 06*, по уверениям самих разработчиков, скопирована с *NHL* 1994 года выпуска. Но в отличие от великолепного виртуального хоккея, баскетбол у Electronic Arts в этом году вышел куцым.

В **EA** очень хорошо понимают, что спорт – это, прежде всего, красивое шоу. Именно поэтому упор в своих играх компания всегда делала на зрелищность, а также на графическое исполнение. Баскетбол – одна из самых ярких командных игр, и ***NBA 06*** прекрасно передает дух происходящего на американских площадках. Однако в остальном разработчики дали слабину. Удручающе примитивный геймплей, низкая сложность игры и средненькая графика – вот, с чем нам придется мириться в этом году.

ЗВЕЗДНЫЙ БАСКЕТБОЛ

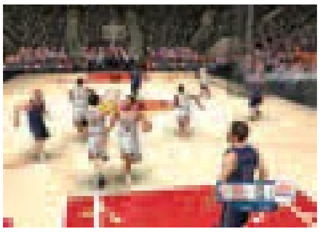
Главным и, по сути, единственным нововведением в NBA 06 стало смещение акцента с командного баскетбола на индивидуальные действия звезд (баскетбол – это зрелище, не забыл?). В последних выпусках сериала кумиры ничем, кроме внешнего вида, не выделялись. Да, они играли в «Матче всех звезд», но на площадке делали то же самое, что и обычные игроки, только несколько лучше и эффективнее. В NBA 06 каждая команда может похвастать наличием выдающихся баскетболистов (freestyle superstars) в своем составе. Они обладают уникальными способностями, которых в общей сложности шесть: четыре для игроков атаки, две для защитников. Кто-то забрасывает мяч из сложнейшей позиции, кто-то каждую вторую атаку соперника останавливает перехватом, кто-то отдает точнейший пас партнеру из-за спины. Некоторые игроки (например, **Коби Брайант** (Kobe Bryant) из **«Лейкерс»**) универсальны: они хороши в любой части площадки.

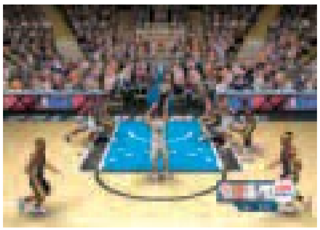
Прекрасная идея – кто бы спорил. Суперзвезды почти никогда не ошибаются и играют красиво, с шиком. Однако, добавив в зрелищности, NBA 06 сильно потеряла в реалистичности, превратившись в подобие заставок к телевизионным трансляциям НБА. Упражняться в командной игре практически бессмысленно (особенно на низких уровнях сложности).

Погоду в NBA 06 делает не слаженная командная игра, а индивидуальные действия суперзвезд

О КОМПАНИИ

Осенью писать о EA Canada приходится минимум три раза, и трудно устоять перед соблазном скопировать текст из прошлой рецензии. Тем не менее, скажу, что компания ответственна перед нами за серии *NHL*, *NBA* и *FIFA*. Случаются у нее и провалы, и успехи. Но я уверен, что EA давно пора дать шанс другой команде.







Лучше поскорее передать мяч звездному баскетболисту – уж он-то разберется, как огорчить соперника. Играть становится слишком легко, а однообразные финты очень скоро набьют тебе оскомину.

ДОЛОЙ ЗАСТАВКИ

Вторым хоть сколько-нибудь значимым изменением в NBA 06 разработчики называют переработанный режим Династии (Dynasty mode). Он как две капли воды похож на одноименный в NHL 06 и точно так же оставляет желать лучшего. Неудобный для обладателей клавиатуры интерфейс отбивает всякое желание разбираться в, прямо скажем, немногочисленных возможностях режима. Да, теперь ты можешь подписывать контракты с персоналом, – и грамотно подобранный тренерский состав рано или поздно должен повлиять на игру твоих подопечных. Да, в твоих силах найти молодых талантливых баскетболистов, которые при правильном подходе превратятся в суперзвезд. Все равно полноценным менеджментом здесь и не пахнет: ты будешь игнорировать тренировки и подписание контрактов так же, как пропускаешь заставки в шутерах и стратегиях.

ВСЕ ПРОГНИЛО В КОРОЛЕВСТВЕ

Как это ни странно, NBA 06 разочаровывает и своим внешним видом – редкий для серии случай. За год стандарты качества кардинально поменялись, так что старый движок уже не впечатляет. Например, зрители на трибунах выглядят просто ужасно. Они достойны звания худших во всей спортивной линейке EA. В баскетболе расстояние от зрителей до площадки меньше, чем в футболе или хоккее, и их намного лучше видно. Сотрудникам EA стоило это учесть.

Модели баскетболистов – на приличном уровне, но вот анимация движений иногда и правда заставляет вспомнить давно минувшие времена (боюсь, не этого эффекта хотели добиться в **EA Canada**). Особенно хорошо заметны огрехи анимации, когда игроки быстро меняют направление движения. К примеру, баскетболист забирает мяч спиной к кольцу (что само по себе выглядит нелепо), потом бросает по кольцу, резко и неестественно при этом поворачиваясь. И таких ситуаций, поверь, немало. Неплохо выглядит только паркет, но графика в целом не ошеломляет, как это бывало раньше.

ПРОШЛА ЛЮБОВЬ...

Почти год назад я пел дифирамбы ***NBA Live 2005***, и та игра заслужила их по праву. Ощущения от игры в NBA 06 совсем не напоминают те, которые вызывала предшественница. Как я уже говорил, разработка спортивных игр неблагодарное дело: слишком большое значение тут играют субъективные факторы. В NBA 2005 тоже была небезупречная анимация, не самая передовая графика, да и геймплей был не без греха. Но в нее почему-то «игралось».

Сделать одного-двух баскетболистов в команде суперменами и добавить возможность подписывать контракты с персоналом – этого слишком мало, чтобы ты уже в который раз купил коробку с NBA. Не пора ли менеджменту EA рискнуть и передать разработку ***NBA 07*** в другие руки?

ФАКТЫ

3 российских баскетболиста выступают в НБА

16 раз в НБА выигрывал «Бостон Селтикс»

30 команд разбиты на 6 дивизионов

6 «специальностей» имеют звездные игроки

3767 очков набрал за свою карьеру Андрей Кириленко





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.5



Аншлаг на стадионе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Аркадный, веселый баскетбол от EA. Многочисленные режимы игры.

– Акцент на индивидуальные действия суперзвезд. Слишком легко играть.

ГРАФИКА 7.0

\+ Хороши модели баскетболистов и паркет. На этот раз, пожалуй, все.

– Анимация движений игроков. Зрители. Устаревший движок.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

\+ Комментаторы соревнования по броскам сверху. Качественный рэп.

– Комментаторы матчей, которые надоедают до смерти через 10 минут.

ДИЗАЙН 8.0

\+ Превращение игроков в суперзвезд. Атмосфера шоу и праздника.

– На первых порах в игре не так просто разобраться.

ИНТЕРФЕЙС 6.0

\+ В целом терпимо, но что-то в отдельности выделить трудно.

– Как всегда, ориентирован на владельцев приставок. Пора смириться.

ИТОГО

Увы, в этом году поклонникам баскетбола радоваться нечему.



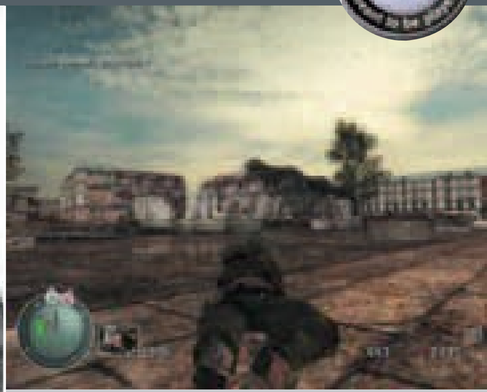
7.0

SNIPER ELITE

ВРАГ У ВОРОТ



Текст: Станислав "Roland" Куприянов



Собственно, самое начало большого пути.



Спрятаться хотел, гад? Не выйдет.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Namco Hometek
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Rebellion Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 4 GBHDD, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
1.4GHz, 512Mb RAM, 4 GBHDD, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rebellion.co.uk

Полуразрушенный Берлин образца 1945-го. Небольшая улочка, окруженная с двух сторон горящими развалинами домов. В самом конце прохаживаются два немецких солдата – видимо, патрулируют проход в какой-то стратегически важный район. Выстрел – и один из них вдруг падает оземь, крича и корчась в невыносимых муках, а из дырки в животе сочится алая кровь. Его товарищ, испуганно озираясь по сторонам, подбегает к раненому, намереваясь оттащить его в ближайшее укрытие. Еще один выстрел – голова разрывается на части, и второй фашист падает рядом с первым.

ДАО СНАЙПЕРА

Цели, философия и общее мироощущение снайперов в корне отличаются от того, что испытывают обычные солдаты. Большую часть времени снайпер находится в лежачем положении, переползая от одного укрытия к другому. Каждое убийство предваряется тщательными приготовлениями: найти удобную позицию для выстрела, изучить маршрут движения будущей жертвы, рассчитать траекторию движения пули с учетом силы тяжести и скорости ветра... Наконец, прильнуть к мотающемуся из стороны в сторону прицелу, задержать дыхание и выстрелить, постаравшись спустить курок точно в промежутке между ударами своего сердца. Говорят, что в такие моменты чувствуешь себя чуть ли не богом, способным вершить судьбы ничего не подозревающих людей. Ощущение абсолютной власти.

ПО СУЩЕСТВУ

Sniper Elite дает тебе возможность лично ощутить всю гамму этих чувств. Дела обстоят именно так, как мы и описали: ты лежишь на пузе, смотришь на мир сквозь перекрестье прицела и отстреливаешь головы недругам. Прицел, как уже упоминалось, нещадно водит из стороны в сторону, есть даже специальная кнопка для задержки дыхания. Система повреждений тоже работает достаточно честно: попадешь в ногу – солдат упадет и попытается выползти из зоны поражения, выстрелишь в спину – он будет корчиться на земле, а уж при попадании в голову скончается на месте. Иногда камера отправляется в путешествие, следуя чуть позади выпущенной пули, и крупным планом показывает брызги крови и мяса – в общем, такой себе ***Max Payne***.

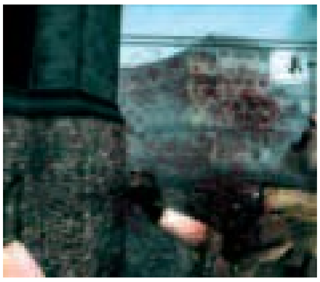
ПОСЛЕДНИЙ АНТИГЕРОЙ

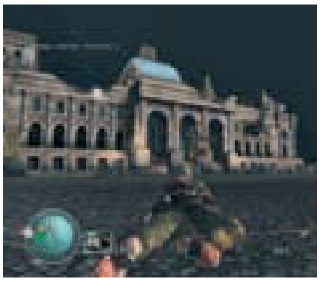
Однако нужно помнить, что в ближнем бою наш герой – самое беззащитное существо во всей игре. Кто не рискует – тот не пьет, наверняка подумал ты и попробовал перебе-

Тебе постоянно приходится помнить, что в ближнем бою наш герой – самое беззащитное существо во всей игре

О КОМПАНИИ

Rebellion Software – компания, скажем прямо, не слишком известная. Пока только один ее проект, PS2-версия боевика *Delta Force: Black Hawk Down*, пользовался успехом. Также хотелось бы выделить игру *Dead to Rights: Reconing* для приставки Playstation Portable – очень красивый и качественный порт известного экшена.







жать улицу, выпрямившись в полный рост? Смерть твоя будет быстрой. Неосмотрительно высунулся из-за угла? Умер. Забыл обшарить в бинокль окна и крыши близлежащих домов? Поймал пулю от вражеского снайпера. Аптечки здесь есть, но встречаются они крайне редко. Поэтому всегда будь начеку.

БИЧ СОВРЕМЕННОСТИ

Но главные наши враги – это вовсе не одинокие пехотинцы с ППШ наперевес и не засевшие в руинах снайперы. А огромные, неповоротливые, смертельно опасные машины для убийства – танки. Одно их попадание – и ты взлетаешь на воздух. Впрочем, бороться с ними не так уж тяжело, главное – выбрать правильную тактику и стараться не попадаться им на глаза. Собственно говоря, танки бывают нескольких видов. У советских моделей уязвима торчащая крышка бензобака. Одно меткое попадание – и танк взлетает на воздух. С немецкими чуть сложнее: чтобы достигнуть желаемого эффекта, их требуется закидывать гранатами.

КАК ОНО?

Ты, наверное, не поверишь, но между Sniper Elite и большинством других малобюджетных проектов лежит огромная пропасть. Выглядит игра очень даже симпатично: сказывается наличие множества приятных деталей. Например, картинка при изменении кратности прицела сначала смазывается и только потом приобретает четкость. Все как в жизни – попробуй резко отвести взгляд от нашего журнала и посмотреть на какой-нибудь объект вдалеке: пока глаз на нем сфокусируется, пройдет пара секунд. Потом, очень правильная, не побоимся этого слова, атмосфера. Город похож на место ведения боевых действий – это не набор никак не связанных друг с другом военных декораций. Над головой пролетают бомбардировщики, а ветер подхватывает валяющиеся на земле газеты и кружит их над тротуарами. В лужах отражаются дома. Смущают только текстуры и модели. Первые при приближении оказываются мутными и грязными, а вторым недостает полигонов. Правда, у тебя вряд ли будет время обращать на это внимание.

ОСТАТКИ СЛАДКИ

Что еще? Стоит отметить, например, порой не слишком вменяемый дизайн миссий. Зачем выпускать нас против танка, когда мы в ближнем бою практически беззащитны? А здесь если бросил гранату и попал аккурат рядом с танком – молодец, не попал – загружай последнее сохранение. Количество последних, между прочим, еще и ограничено. Также наш герой очень любит цепляться разными частями тела за выступающие предметы. С бегом тоже не все слава богу – это сложно объяснить, но иногда возникает ощущение, что герой скользит по льду. Однако в общем и целом, несмотря на свои недостатки, Sniper Elite – очень хорошая игра. Быть может, лучшая в своем роде.

ФАКТЫ

- **5** патронов в магазине
- **1945** год – время действия игры
- **1** прямое попадание из танка – и ты труп
- **25** довольно обширных уровней
- **1** выстрел в бензобак – и танк в огне



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.8



В конце улицы сидит пулеметчик. Сейчас мы его...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Очень-очень любопытный симулятор снайпера.
– К сожалению, геймплей рассчитан скорее на любителя.

ГРАФИКА 7.0
+ Множество приятных для глаза спецэффектов.
– В моделях мало полигонов, а некоторые текстуры убоги.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Приятные внутриигровые мелодии, грамотное звуковое оформление.
– Треков не так уж и много.

ДИЗАЙН 8.0
+ Грамотный дизайн уровней: это город, а не дрянные бутафорские декорации.
– Встречаются откровенно нелогичные миссии.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Главное достоинство: он не мешает тебе стрелять.
– Ориентируясь по компасу, бывает нелегко определить местонахождение цели.

ИТОГО

Необычный взгляд на Вторую мировую. Таких игр очень мало.

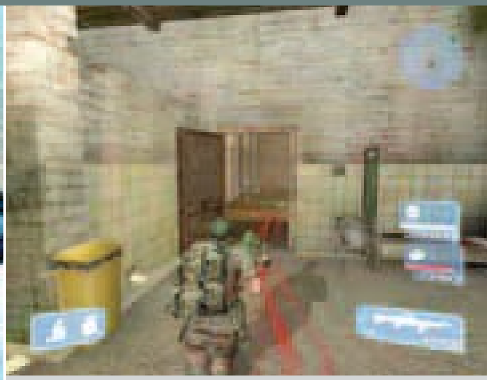
7.0

CONFLICT: GLOBAL STORM

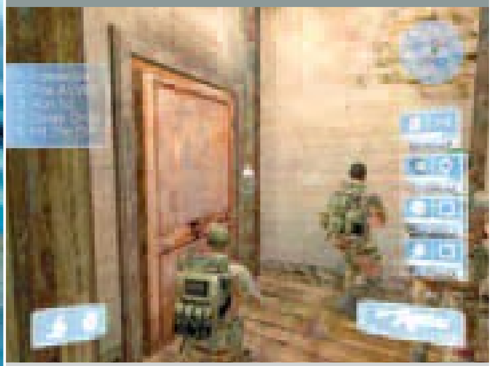
СКОЛЬКО МОЖНО? СТОЛЬКО, СКОЛЬКО НУЖНО!



Текст: Сергей "furunkul" Метелев



Обрати внимание на длинный кровавый след на полу. Мне так и не удалось выяснить, кто его оставил.



Уважаемые напарники, мне саму дверь открывать лень. Сделайте это, пожалуйста, за меня.

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Pivotal Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Четыре
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.pivotalgames.com/index.php?content=cgs

Похоже, сотрудники Pivotal Games относятся к той категории людей, которые предпочитают не делать резких движений. Они просто медленно плывут по течению. В 2002-ом парни удачно оседлали резвого игрового скакуна под названием *Conflict* и погоняют его по сей день. С каждым годом племенной жеребец стареет и уже не показывает былые результаты. И не мудрено: за животным нужно присматривать, мыть, гладить, расчесывать хвост и гриву, менять подковы – в общем, холить и лелеять. А Pivotal знай себе стегают беднягу. Неудивительно, что больше чем на старую клячу он уже не тянет.

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Бедняга все же благополучно доскакал до нас живым. Правда, примерно на половине пути к нашим винчестерам он сменил название с ***Global Terror*** на ***Global Storm***. Дело в том, что после трагических событий в Лондоне разработчики решили наложить табу на слова с корнем «террор». Впрочем, мы отвлеклись. Добраться-то он добрался, но, глядя на убогий внешний вид, хочется пристрелить его как загнанную лошадь, чтобы больше не мучался. Если в ближайшем будущем разработчики посмеют эксплуатировать усовершенствованную версию движка трехлетней давности, их придется посадить в тюрьму за жестокое обращение с животными.

Визуальная часть худо-бедно соответствует современным графическим стандартам. Иногда нет-нет, да попадется красивый пейзаж или интересный ракурс, но это лишь редкие всплески ярких красок на фоне царящей вокруг серости. Если бы продукт с подобным уровнем качества картинки выпустила какая-нибудь начинающая команда, мы бы отнеслись к этому факту с должным снисхождением. Но перед нами творение **Pivotal Games**. Ведь создала же эта студия в свое время классный движок для ***Conflict: Desert Storm***. Неужели они так быстро разучились рисовать красивые текстуры? Скорее всего, просто обленились. Мол, зачем чинить то, что еще не полностью покрылось ржавчиной.

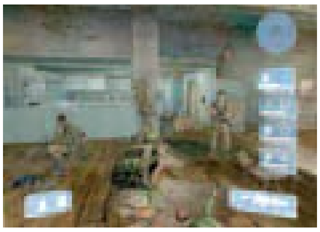
Я – ОДЕССИТ, Я ИЗ ОДЕССЫ, ЗДРАСЬТЕ

Однако не только графика важна для настоящих геймеров**.** Им еще подавай интересный сценарий и затягивающий игровой процесс. С этими двумя компонентами дела обстоят чуть получше. Сюжет вертится вокруг борьбы с некой могущественной террористической группой «33 Марта» в недалеком будущем. Подожди смеяться, дальше будет еще интереснее. Чле-

Противники попадают по тебе лишь с близкого расстояния, издали точно лупит только бронетехника

О КОМПАНИИ

Pivotal Games была сформирована в марте 2000 года. Сотрудники компании успели поработать над такими известными играми, как *Gunship, Dragons Lair, Warzone 2100, X-COM: Terror from the Deep, X-COM: Enemy Unknow, X-COM: Apocalypse, B17 Flying Fortress: The Mighty Eight* и гоночной тетралогией *Grand Prix*.







ны этой нехорошей организации являются вымышленными потомками одесских нацистов. Не поверишь, так и написано в пресс-релизе: *«fictional descendents from the Odessa nazis»*. Что это значит – ума не приложу! В общем, маразм крепчал, деревья гнулись.
Вдаваться в дальнейшие подробности этой ахинеи нет ни малейшего желания. Все равно сюжету здесь отводится не то что второстепенная, а самая распоследняя роль. Вне зависимости от того, что поведают в брифинге перед началом миссии, от тебя потребуется бегать по уровню, отстреливать попадающихся на пути врагов, взрывать боевую технику, собирать документы ОГРОМНОЙ важности, спасать заложников и заниматься прочими стандартными для подобных игр занятиями.

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Да, чуть не забыл представить четверку главных героев – это ветераны предыдущих эпизодов сериала ***Conflict***, бойцы элитного американского спецподразделения «Дельта»: Брэдли (Bradley), Фоли (Foley), Коннорс (Connors) и Джонс (Jones). Вместе они участвуют во всех операциях. Периодически к ним присоединяется новичок по фамилии Шерман (Sherman). Последний персонаж примечателен тем, что является представительницей слабого пола.
Искусственный интеллект периодически демонстрирует настоящие чудеса непроходимой тупости. Напарники ни с того, ни с сего отказываются подчиняться твоим приказам или же вместо поиска двери тупо бьются лбом о бетонную стену. Противники попадают по тебе лишь с близкого расстояния, издали точно лупит только бронетехника. Наверняка многое из приведенных выше обидных недочетов разработчики исправят в самом первом патче, но куда они смотрели, когда отдавали издателю диск с финальной версией?

МЫ – КОМАНДА

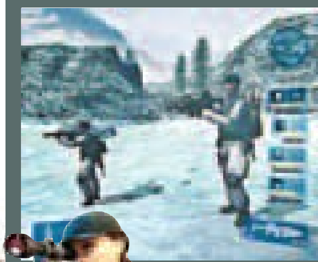
Теперь несколько слов о положительных сторонах. Несмотря на засилье глюков, неплохо смотрится новая система раздачи напарникам контекстно-зависимых приказов. Мышкой ты указываешь братьям по оружию на точку сбора, а цифрами на клавиатуре отдаешь им более конкретные команды. Например, «вести беглый прикрывающий огонь» или же «открыть дверь и бросить в комнату осколочную гранату». Конечно, до высокого уровня тактического взаимодействия как в ***Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield*** игре очень и очень далеко, но для простенькой стрелялки от третьего лица это огромный шаг вперед.

И ВСЕ-ТАКИ ОНА ВЕРТИТСЯ

Несмотря на кучу обидных ляпов, бродить по локациям с пальцем на курке штурмовой винтовки все-таки интересно. Когда звезды на небе сходятся благоприятным образом и все компоненты Conflict: Global Storm функционируют без сбоев, ловишь себя на мысли, что игра с неказистой графикой, заторможенной физикой и туповатым искусственным интеллектом все-таки затягивает.
Но, увы, подавляющее большинство посчитает проект проходным. Пара дней – и на полку, пылиться.

ФАКТЫ

- **21** век – эпоха борьбы с терроризмом
- **14** похожих друг на друга миссий
- **4** бравых вояки исполняют роли главных персонажей
- **1** дышащий на ладан графический движок
- **1** бред сивой кобылы вместо сюжета

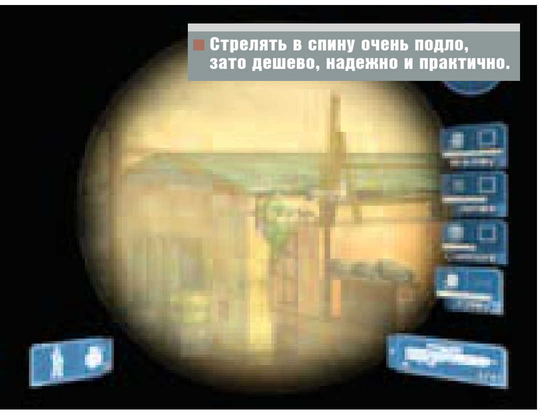




ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.4



Стрелять в спину очень подло, зато дешево, надежно и практично.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Затягивает, но ненадолго. Виной тому громадное число недоработок.
− Количество откровенных ляпов разработчиков не поддается исчислению.

ДИЗАЙН 6.0
+ Игра затягивает, и за бешеным ритмом происходящего огрех не замечаешь.
− Уровням катастрофически не хватает мелких деталей. Лепили их абы как.

ГРАФИКА 6.0
+ Скромненько, но со вкусом. Из старого движка выжат максимум.
− Графика устарела еще два года назад. В 2006 году такого мы не потерпим.

УДОБСТВО 7.0
+ Для кроссплатформенного продукта подобный интерфейс вполне приемлем.
− Делаешь слишком много лишних движений, когда меняешь режим стрельбы.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Ненавязчивые мотивы будут сопровождать тебя на протяжении всей игры.
− Ничего слишком уж выдающегося ни в музыке, ни в звуке ты не отыщешь.

ИТОГО
Середнячок. Вполне сгодится для того, чтобы скоротать вечерок-другой.



7.0



Рад приветствовать тебя со страниц обновившейся «Витрины»! Отныне рубрика стала полноценным гайдом по рынку отечественных локализаций, а не просто набором заметок об избранных проектах. Ежемесячно мы будем определять локализацию номера и давать исчерпывающую информацию о ней здесь, на первом развороте. На третьей и четвертой страницах перед тобой предстанут рецензии на свеженькие русифицированные игры. Помимо этого, из сводной таблицы «Российские локализации» каждый сможет узнать, что поступило в продажу за отчетный месяц, и оценить масштабы своих денежных затрат.
Возвращаются в сильно измененном виде и рейтинги. Теперь тебе не составит труда понять, насколько здорово проект адаптировали для российского игрока и заслуживает ли он твоих драгоценных накоплений. Надеемся, «Витрина» станет для наших читателей верным путеводителем в мире игр. Со своей стороны мы приложим все необходимые для этого усилия. Не оставайся в стороне и ты, дорогой читатель! Если у тебя есть интересные идеи, как сделать рубрику лучше, не скромничай, поделись ими с нами. Оформи свои соображения в виде внятного текста и высылай его на demin@pc-games.ru. Если твои предложения покажутся нам дельными, без подарка не останешься, обещаем. Давай делать журнал вместе! А, может, ты желаешь получить коллекцию игрушек, представленных в рубрике? Тогда участвуй в конкурсе! Сорвать большой куш может каждый. Для этого нужно ответить на несколько простых вопросов или угадать, из каких игр взяты приведенные цитаты, – и последние хиты вместе с памятным сувениром от нашей редакции твои!
Не останутся в стороне и локализаторы с издателями. Теперь мы будем регулярно выпытывать у них подробности их работы по переводу той или иной игры. В процессе доводки находится еще несколько идей… Оставайся с нами – будет интересно.
А сейчас встречай локализацию этого месяца – ***F.E.A.R.*** Российский релиз лучшего С.Т.Р.А.Х.'а сезона состоялся практически одновременно с мировым. А перевод впечатлил не меньше, чем сама игра. Поверь, она стоит заплаченных за нее 700 рублей. В нашей редакции многие уже обзавелись F.E.A.R. Сделай это и ты!

Павел Демин

F.E.A.R.

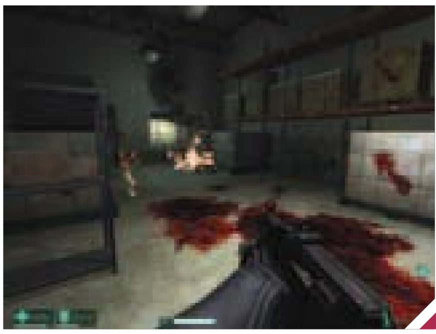
Локализация 1 классная

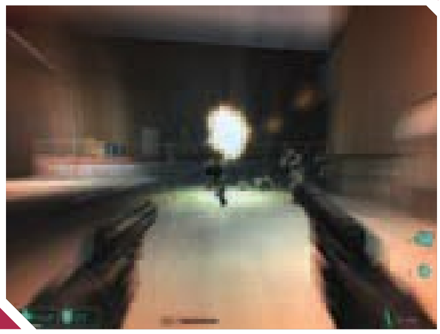
ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Monolith Production
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
URL	www.whatisfear.com www.feargame.ru



Порой бывает, настолько сильно погружаешься в виртуальный мир, что забываешь обо всем. Предупреждаем заранее: запустив ***F.E.A.R.***, ты рискуешь надолго выключиться из повседневной жизни. Шедевр **Monolith Production** «съедает» игрока вместе с его свободным временем, заботами и проблемами. Главные «виновники» этого триумфа – разработчики. Но отечественные локализаторы, впрочем, тоже не подвели. В **«Софт Клаб»** приложили все усилия, чтобы русскоязычная версия F.E.A.R. ничем не уступала оригиналу.
Тексты и озвучка превосходны: практически ничто не выдает иностранных корней проекта. А бонусные ролики, бÓльшая часть которых переведена на родной нам язык, развлекут тебя, когда игра уже пройдена. В F.E.A.R. каждая мелочь вылизана практически до зеркального блеска. Результат впечатляет!
Если ты сильно беспокоишься о сухости подштанников, лучше F.E.A.R. не покупай. Это, конечно, не «Звонок», но на психику игра давит неслабо, уж поверь. Монолитовцы умело пугают игрока скрипом дверей, какими-то всхлипами, охами, криками, падающими с потолка изуродованными телами соратников и противников, перебоями в работе всяческих механизмов, гаснущим светом, разбивающимися стеклами... Ну и, конечно же, маленькая, но очень страшная девочка вызывает просто-таки панический ужас. Порой, сам того не замечая, забиваешься в угол и ждешь, пока все уляжется. Разумеется, если бы не движок, выдающий на экран картинку высочайшего качества, такого эффекта не было бы и в помине.
Впечатляет и искусственный интеллект. Ты подивишься тому, насколько разумно и нестандартно действует противник. Просто спрятаться за ящиком, отстреливая всех и вся, уже недостаточно. Если хочешь выжить, придумай что-то более оригинальное. И обязательно используй slo-mo – без него с врагами не справиться.
Жаль, но без ложки дегтя не обошлось. Русская версия позаимствовала у своего заморского брата автоматическую систему обнаружения патчей. Игра, почуяв связь со всемирной паутиной, предложит тебе утянуть оттуда свежую заплатку. Русская версия, обновленная английским патчем, откажется не только загружать старые сэйвы, но даже запускать новую игру! В общем, соглашаться на обновление не рекомендуется.

ЗВУК	9,5
ТЕКСТЫ	9,0
СТИЛЬ	9,5
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №24	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №24	9,5





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

0.5 - 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 - 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 - 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 - 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 - 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 - 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки.

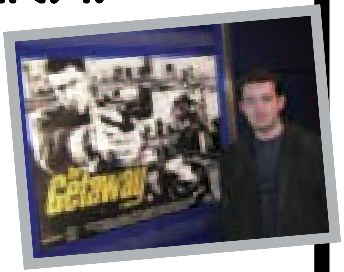
Однако сама игра не безупречна.

9.0 - 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

С.Т.Р.А.Х. ПО-РУССКИ!



Чтобы узнать все подробности относительно локализации *F.E.A.R.*, мы попросили ответить на наши вопросы Сергея Амирджанова (далее С.А.), главу отдела маркетинга и рекламы в компании «Софт Клаб».

PC ИГРЫ: : За два месяца до выхода ***F.E.A.R.*** игроки уже могли приобрести демку и получить скидку при покупке полной версии. Чем обусловлена такая акция?

С.А.: Впервые увидев F.E.A.R. на одной из презентаций два года назад, мы сразу поняли, что выход игры станет громким событием. Когда же работы над локализацией были практически завершены, мы решили предоставить игрокам возможность заранее ознакомиться как с самим продуктом, так и с нашим переводом. Заплатив совсем небольшую сумму (99 рублей), люди смогли «пощупать» F.E.A.R. раньше других и самостоятельно принять решение о покупке игры. Кроме того, будучи первыми, а значит, самыми преданными и почетными покупателями, они получили отличное ценовое преимущество в виде 200-рублевой скидки на финальную версию.

PC ИГРЫ: : Выход полной русскоязычной версии столь популярной игры практически одновременно с мировым релизом – настоящая находка для нашей рубрики. Собираетесь продолжать в том же духе?

С.А.: На самом деле, для нашей компании такой подход (российский релиз одновременно с мировым) уже стал традицией – именно таким образом на российских прилавках появились ***Warcraft III***, ***Warcraft III: The Frozen Throne***, ***Ground Control II***, ***Empire Earth II*** и другие известные игры. На наш взгляд, это вообще единственно правильная стратегия и мы непременно будем придерживаться ее в будущем.

PC ИГРЫ: Когда вы начали работы по переводу *F.E.A.R.*? Что вызвало наибольшие трудности?

С.А.: Работы по локализации начались примерно за полгода до релиза. Этого времени нашим специалистам было вполне достаточно, чтобы создать максимально качественный перевод, пригласить на озвучивание известных профессиональных актеров и в полной мере протестировать финальную версию игры. Кроме того, удалось создать две русскоязычных демо-версии F.E.A.R. – одно- и многопользовательскую. Синглплеерную переведенную демку по смехотворной цене мог приобрести каждый желающий. Результатами проведенной акции мы довольны и планируем в будущем проводить подобные мероприятия с самыми хитовыми игрушками, которые издаем.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

На кону: игры из «Витрины» этого номера и памятная вещица от «РС ИГР».
Все, что тебе нужно, – это правильно назвать проекты, из которых взяты следующие цитаты. Маленькая подсказка: цитаты брались из релизов за последний месяц. Дерзай!

1. **«До тех пор нас, черт побери, успеют стереть в порошок. Приказываю отменить атаку!»**
2. **«Я не могу пойти на работу с нечищеными зубами! Это непрофессионально! И вонюче.»**
3. **«Если ты ищешь отца, то его время прошло. Он уже не нуждается в помощи»**

Ответы присылай на электронную почту demin@pc-games.ru или по почте обычной на адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс Витрины». Конкурс проводится до 25 декабря. Итоги мы подведем в февральском номере.



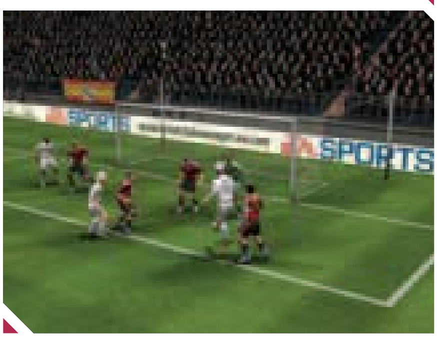
FIFA 06



ЖАНР	Sport
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
URL	www.softclub.ru/games/game.asp?id=10369, www.fifa06.ea.com

Не знаю как ты, но я никогда не испытывал необходимости в русскоязычных версиях спортивных симуляторов. Тем не менее, наверное, никто из нас не откажется поиграть в ***FIFA 06*** на родном языке, правда? Начать русификацию спортивных игр от **EA** компания **«Софт Клаб»** решила именно с канадского футсима. Чем же порадует нас переведенная FIFA 06? Во-первых, как и раньше, в коробке можно найти руководство пользователя, с помощью которого освоить азы управления и познать все прелести футбола становится гораздо проще. Во-вторых, в самой игре переведены все субтитры и текстовые сообщения. Возникавшему ранее недопониманию в общении со спонсорами в режиме Карьеры теперь положен конец. Чтение электронной почты, на которую «валятся» письма с анализами матчей, наставлениями помощника и прочей любопытной чепухой, превращается в приятное и ненапрягающее занятие. На русском языке перед тобой предстанут и коротенькие ликбезы во время загрузки матчей. На английском остались все названия клубов и футболистов, а также реплики комментаторов (поэтому звук мы не оценивали). А вот названия стадионов локализаторы перевели. Хотя зачем нам выходить именно на Энфилд, а не Anfield когда там играют Liverpool и Valencia, а не «Ливерпуль» и «Валенсия», мне, честно говоря, непонятно.
Задаешься вопросом, зачем тебе вообще лицензионная версия FIFA 06, стоящая семь сотен рублей? Онлайн – вот ответ. Неужели тебе не хочется помериться силами с другими игроками на игровом сервере EA?

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	6,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №24	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №24	8,5



ГУБКА БОБ. КВАДРАТНЫЕ ШТАНЫ



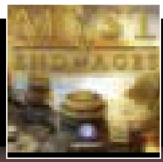
ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Heavy Iron Studios
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один CD
URL	spongebobmoviegame.com russobit-m.ru/rus/games/b_games/gubkabob

Думаешь, детская игра не может заинтересовать взрослого игрока? ***«Губка Боб. Квадратные штаны»*** докажет обратное. Кто же это такой, Губка Боб (SpongeBob)? Телезрителям детского канала Nickolodeon он известен как «идеальная форма жизни», обитающая на дне океана. Не торопись крутить указательным пальцем у виска и спешно переходить к следующей игре: приключения этого «малыша без изъяна» могут заинтересовать каждого, уж поверь. Легкая адвенчурка, вышедшая из кузницы **Heavy Iron Studios**, сделана по мотивам полнометражного мультипликационного фильма **SpongeBob SquarePants**, который показывали на широком экране в прошлом году. Сюжет банален, но соль проекта не в этом. Персонажи – вот в чем его главный козырь. Аморфная отъевшаяся морская звезда Патрик, лучший друг Губки, вечно тормозит, неспешно передвигается и постоянно пребывает в какой-то прострации. Вредный осьминог Сквидварт при каждой встрече с Бобом показывает, как он его ненавидит, но в глубине души питает к нему самые светлые дружеские чувства. Мистер Крабс, владелец Красти Крабс (забегаловки, где работает Боб), считает каждый пени прибыли и готов удавиться за лишнюю монету. Коварный Планктон строит планы по захвату Бикини Ботом и пытается выкрасть рецепт Крабсбургера, продажи которого приносят большой доход ненавистному Крабсу. Ну и конечно сам Губка Боб – безусловно, он вне конкуренции. Его мимика, манеры и поведение мгновенно поднимут тебе настроение.
Скажешь, глупо? Ага, но так весело!

ЗВУК	9,5
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №24	8,0



MYST V: END OF AGES



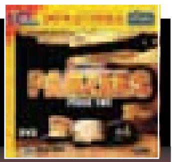
ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Cyan Worlds
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD/Три CD
URL	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=176 www.mystvgame.com

Myst была с нами в течение двенадцати лет. Теперь уходит навсегда и красиво прощается. А главное – прощается по-русски. Хотя в том, что пятая часть стала заключительной, уже есть определенные сомнения: интернет полнится слухами о том, что ***End of Ages*** была лишь ловким маркетинговым шагом с целью повышения интереса к увядающей серии. Но ближе к делу.
Как ты уже знаешь из рецензии, главным отличием Myst V от предыдущих частей (за исключением ответвления ***Uru: Ages Beyond Myst***) является полная трехмерность. Движок, заимствованный у Ages Beyond Myst, добавляет игре третье и, по мнению многих фанатов, ненужное измерение. Пейзажи, ранее поражавшие своей величественной красотой, сменились обыкновенными, заурядными картинами. Но, наверное, никакая графика не в силах подпортить удовольствие, получаемое от самого процесса игры. Головоломки и паззлы, за которые Myst и полюбили, остались на месте, но значительно сбросили в весе. Часами сидеть и ломать голову не придется – все происходит в ускоренном режиме. И эта самая ускоренность не самым лучшим образом сказывается на геймплее. Myst V проходится слишком быстро. Правда, скомканной концовки разработчикам, к счастью, удалось избежать. Гордость пятой части – анимация персонажей. Как верно заметил **Стас Куприянов** в рецензии (номер 11 за этот год), герои – будто живые. Трудно скрыть восторг от того, насколько реалистично и естественно их поведение. Любишь квесты и серию Myst? Тогда не стоит ломать голову – бегом в магазин!

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	9,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №23	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №24	8,5



CODENAME: PANZERS – PHASE TWO



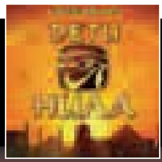
ЖАНР	RTS
РАЗРАБОТЧИК	Stormregion
ИЗДАТЕЛЬ	1С/Nival Interactive
ЛОКАЛИЗАТОР	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD/Три CD
URL	games.1c.ru/panzers_phase_two/ www.panzers.com

Codename: Panzers – Phase Two не ставит перед нами трудновыполнимых тактических задач и не грузит обилием технических характеристик. Взамен всей этой чепухи (*Ну-ну! Для кого чепуха, а для кого и нет* – прим. ред.) разработчик **Stormregion** предлагает эффектное зрелище.
По сравнению с ***Phase One*** игра практически не изменилась. Помимо косметических улучшений (возросшая детализация, более четкие текстуры, большее количество полигонов на объекты), Phase Two предложит и внятный сюжет. Для написания сценария «Второй Фазы» были приглашены люди с фабрики грез. Волей голливудских сценаристов бÓльшую часть игры мы проведем в знойных африканских пустынях, где, как выяснилось, совсем даже и не пустынно.
Почувствовать себя великим военным полководцем здесь проще простого. Нехитрые маневры с тыла, неожиданные удары в бок – и противник повержен, а игра уже возводит тебя в ранг бога войны, продвигая по уровням и повышая характеристики твоих подчиненных.
Phase Two – весьма простая, но интересная и красивая стратежка, на ее прохождение у тебя не уйдет много времени. Задания миссий в ней, как и в предшественнице, разделены на главные, дополнительные и секретные. Так что, в теории, миссии можно проходить несколько раз, дабы эти секретные квесты все же выполнить. Хотя уж лучше приобщиться к онлайну: уверяю тебя, это гораздо интереснее!

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,5
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №20	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №24	8,5



ДЕТИ НИЛА



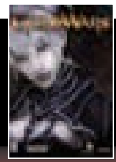
ЖАНР	RTS
РАЗРАБОТЧИК	Tilted Mill Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
URL	www.softclub.ru/games/game.asp?id=10352 www.immortalcities.com

Давно мечтаешь стать египетским фараоном, построить себе пирамиду и познать все прелести царской жизни? Тогда ***«Дети Нила»*** просто созданы для тебя.
В этой игре ты найдешь все, что только нужно для большого африканского счастья. Яркие пейзажи с бескрайними равнинами, величественный Нил, неспешно текущий мимо твоего дворца, монументы, ежеминутно напоминающие о твоем величии, и, конечно, много-много рабов – все это прилагается к игре. Игра «Дети Нила» в мельчайших подробностях воссоздает жизнь древних египтян и заполняет пробелы в знаниях об истории древних времен.
Экономическая система не ставит перед игроком невыполнимых задач, но скучать не придется уж точно. Строительство города, сбор урожая, забота о культурном уровне жителей твоего плодородного оазиса, исследования новых земель, торговля и войны – вот лишь короткий список обязательных занятий каждого уважающего себя наследника Тутанхамона. Привести город к процветанию, а династию – к вечной славе и увековечить свое имя – чего еще может желать любитель экономических стратегий?
Отдельное словечко стоит замолвить о локализации в исполнении **«Софт Клаб»**. Как ты наверняка знаешь из наших обзоров в «Витрине», эта компания стреляет редко, но метко. Каждый ее перевод практически безупречен. Удались в этом плане и «Дети Нила»: тексты превосходны, да и озвучка великолепна. Традиционно не обошлось и без подробной русскоязычной документации.

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	10,0
СТИЛЬ	9,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №15	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №24	9,5



GUILD WARS



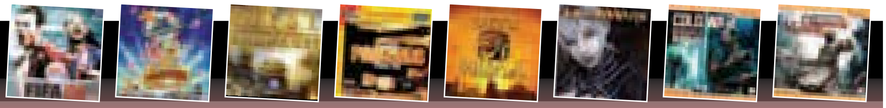
ЖАНР	MMORPG
РАЗРАБОТЧИК	Arena.Net
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
URL	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=190 www.guildwars.com

Триумфальное шествие PvP-вакханалии под кодовым названием ***Guild Wars*** наконец-то добралось и до России. Все самое важное об игре ты мог почерпнуть из нашей рецензии (июльский номер за этот год) – проект этот очень популярен во всем мире, особенно среди поклонников PvP-баталий. Сказочно красивая графика, шустрый сетевой код, отсутствие абонентской платы и удобная система steam-обновлений (все изменения происходят в реальном времени, не нужно качать никаких патчей) привлекли внимание уже нескольких миллионов человек из самых разных стран.
Сильной стороной игры является хорошо организованная система сражений между игроками и командами. PvP-бои здесь строго регламентированы, посему нет никакой опасности подвергнуться коварному нападению со стороны какого-нибудь плеергиллера (как в том же ***World of Warcraft***, например, не говоря уж о ***Lineage II***). Здешние «братоубийственные» войны требуют отточенного командного взаимодействия и сложной тактики: побеждают не те, у кого самая дорогая экипировка и высокий уровень (на PvP-серверах всем выдается максимальный левел), а те, кто четко разграничили свои роли в группе и подобрали наиболее эффективные комбинации умений.
Однако для нахождения сильных заклинаний и скиллов придется здорово попотеть в традиционном режиме Roleplay: выполнить множество квестов и потратить немалое количество местных буказоидов.
Узнать о мире Guild Wars больше поможет объемная русскоязычная документация. Сама же игра, естественно, не переведена.

ЗВУК	n/a
ИНТЕРФЕЙС	n/a
СТИЛЬ	n/a
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №19	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №24	8,0



РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Tony Hawk' Underground 2	Tony Hawk' Underground 2	1С	Neversoft Entertainment и Beenox Studios	1С	Sport	n/a
Daemon	Vector Daemon Vector: Укрощение тьмы	Акелла	XPEC Entertainment	Акелла	Action	n/a
Cold War	Cold War: Остаться в живых	Акелла	Mindware Studios	Акелла	Stealth Action	6.0
Theseus: Return of the Hero	Theseus: Возвращение Героя	Руссобит-М	Sigma Team	Руссобит-М	Shooter	n/a
Battlestrike: The Siege	1944: Огненные рубежи	1С	CITY Interactive	1С	Action	n/a
Dead Man's Hand	Дикий Запад: Игра со смертью	1С	Human Head Studios	1С	First-Person Shooter	n/a
Fire Captain: Bay Area Inferno	Пожарная команда	1С	Monte Cristo	1С	Strategy	n/a
Holiday World	Holiday World	Play Ten Interactive	Island Games	Play Ten Interactive	Strategy	n/a
Incubation: Time Is Running Out	Incubation: Космодесант	1С	Blue Byte Software	Snowball.ru	Turn-Based Strategy	n/a
Scooby-Doo! The Scary Stone Dragon	Скуби-Ду и китайский дракон	1С	Riverdeep Interactive Learning Limited	1С	Adventure	n/a
Reksio and the Time Machine	Рекс и машина времени	1С	AIDEM MEDIA	1С	Adventure	n/a
Reksio and the Wizards	Рекс и волшебники	1С	AIDEM MEDIA	1С	Adventure	n/a
Ground Control	Ground Control	1С	Massive Entertainment	1С	Real-Time Strategy	n/a
JetFighter 4: Fortress America	JetFighter 4: Воздушный спецназ	Акелла	Mission Studios и RD Simulations	Акелла	Simulator	7.5
Voyage: Inspired by Jules Verne	Из пушки на Луну	Акелла	Kheops Studio	Акелла	Adventure	6.0
Universal Combat: A World Apart	Universal Combat: На краю Вселенной	Акелла	3000AD	Акелла	Simulator	n/a
Pool Shark 2	Акулы Бильярда 2	Новый Диск	Blade Interactive Studios	Новый диск	Sport	n/a
Coffee Tycoon	Кофейный Магнат	Game Factory Interactive	Anarchy Enterprises и Jamopolis Interactive	Game Factory Interactive	Strategy	n/a
Bet on Soldier: Blood Sport	Bet on Soldier	Бука	Kylotonn	Бука	First-Person Shooter	6.0

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory удостоился от нас самых восторженных эпитетов. 9.5 баллов в зачет, звание «короля умных шутеров» и «игры месяца» в придачу – вот как мы охарактеризовали проект **Ubisoft**. Очередной повод перепройти игру нам дадут **Game Factory Interactive** и **«Руссобит-М»**. Пока они шлифуют русскоязычную версию одного из главных хитов этого года, ты вряд ли заскучаешь. Взгляни на большой список уже вышедших локализаций. Среди них ты обязательно найдешь что-то для себя.

SPLINTER CELL: ТЕОРИЯ ХАОСА

ЖАНР Stealth Action
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР МиСТ Ленд - ЮГ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
URL www.splintercell3.com
russobit-m.ru/rus/games/chaostheory



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
DVD-BOX		
1.	F.E.A.R. (Director's Cut)	Софт Клаб
2.	FIFA 06	Софт Клаб
3.	The Sims 2: Nightlife	Софт Клаб
4.	Guild Wars	Бука
5.	NHL 06	Софт Клаб
6.	F.E.A.R. Presell Demo	Софт Клаб
7.	World of Warcraft	Софт Клаб
8.	Battlefield 2	Софт Клаб
9.	Metal Gear Solid 2: Substance	Софт Клаб
10.	MYST V: End of Ages	Бука
JEWEL-BOX		
1.	Вивисектор. Зверь внутри	1С
2.	Мадагаскар (Madagascar)	1С
3.	The Fall: Последние дни мира	Руссобит-М
4.	Doom 3	1С
5.	Адреналин. Экстрим шоу	1С
6.	Петька 6: Новая реальность	Бука
7.	MYST V: End of Ages	Бука
8.	В тылу врага: Диверсанты	1С
9.	Doom 3: Resurrection of Evil	1С
10.	Метро 2	Бука

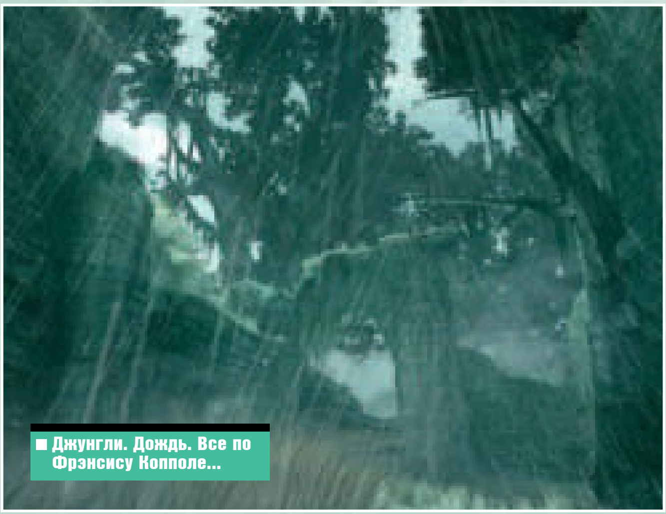
РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
80 Days (Вокруг света за 80 дней)	Бука	Adventure	I квартал 2006
Act of War: Direct Action (Act of War: шок и трепет)	Руссобит-М/GFI	Strategy	Декабрь 2005
Alpine Jumpimg Ski (RTL Skijumping)	Руссобит-М/GFI	Sports	I квартал 2006
America's 10 Most Wanted (10 врагов Америки)	Новый Диск	Shooter	IV квартал 2005
Armies of Exigo. Хроники великой войны	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2005
Army Racer (Армейский Форсаж)	Play Ten/Руссобит-М	Racing	Ноябрь 2005
Black & White 2	Софт Клаб	Strategy	Ноябрь 2005
Boyz Dont Cry (Пацаны не плачут)	Руссобит-М/GFI	Adventure	I квартал 2006
Brothers in Arms: Earned in Blood	Бука	Shooter	IV квартал 2005
Close Combat: First to Fight	1С	Shooter	IV квартал 2005
Conspiracy: Weapons of mass destruction	Руссобит-М/GFI	Action	Декабрь 2005
Diabolique (Дьявольщина)	Акелла	Shooter	IV квартал 2005
Dungeon Siege II	1С	RPG	IV квартал 2005
ER (Скорая помощь: в борьбе за жизнь)	Руссобит-М/GFI	Simulation	Декабрь 2005
Football manager 2005	Руссобит-М/GFI	Simulation	I квартал 2006
GT Legends	Новый Диск	Racing	Ноябрь 2005
Harry Potter and the Goblet of Fire	Софт Клаб	Action	Ноябрь 2005
Holiday World (Курортный магнат)	Play Ten/Руссобит-М	Strategy	I квартал 2006
KnightShift 2 – Curse of Souls (Рыцари Удачи 2)	Акелла	Action	IV квартал 2005
Mashed (Mashed: Двойная загрузка)	Бука	Racing	Декабрь 2005
Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon	Новый Диск	Adventure	IV квартал 2005
NBA Live 2006	Софт Клаб	Sports	Ноябрь 2005
Need For Speed: Most Wanted	Софт Клаб	Racing	Ноябрь 2005
Neuro Hunter	Новый Диск	Action	IV квартал 2005
Panzer Elite Action	Руссобит-М/GFI	Action	I квартал 2006
Peter Jackson's King Kong	Бука	Action	Декабрь 2005
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Руссобит-М/GFI	Action	I квартал 2006
Prime Time (TV Tycoon)	Руссобит-М/GFI	Simulation	I квартал 2006
Psi-Ops: Врата разума (русская версия)	Новый Диск	Action	IV квартал 2005
Rising Kingdoms (Королевства: Восхождение к власти)	Новый Диск	Strategy	27 ноября 2005
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
Scratches (Призраки)	Play Ten/Руссобит-М	Adventure	Январь 2006
Serious Sam 2	1С	Shooter	2005
Stubbs the Zombie	Бука	Action	IV квартал 2005
Starship Troopers (Звездный десант)	Бука	Shooter	I квартал 2006
Sudeki (русская версия)	Новый Диск	RPG	IV квартал 2005
The Bard's Tale	1С	RPG	IV квартал 2005
The Settlers. Наследие королей. Сага о туманах	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Руссобит-М/GFI	Action	Ноябрь 2005
Total Club Manager 2006	Софт Клаб	Simulation	Ноябрь 2005
Universal Combat. A World Apart	Акелла	Shooter	Ноябрь 2005
Warhammer 40 000: Dawn of War. Winter Assault	Руссобит-М	Strategy	I квартал 2006
Worms 4: Mayhem	Бука	Action	IV квартал 2005
X3: Reunion (X3: Воссоединение)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2005



КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ СИЛЬНЕЕ?



■ Джунгли. Дождь. Все по Фрэнсису Копполе...

Все мы родом из далекого-предалекого прошлого, когда мир вокруг был огромным и очень страшным, а сам человек – слабым и беззащитным. Это потом уже придумали оружие, научились строить крепкие дома и загнали диких зверей в зоопарки. Но внутри нас по-прежнему живет маленький дикарь, испытывающий благоговейный ужас при виде здоровенного зверя. И восторг от спокойной мощи и колоссальной силы существ, превосходящих нас по размерам. Намного превосходящих. Очень больших. ГРОМАДНЫХ.

Текст: Владислав Карнаухов

ИДЕНТИФИКАЦИЯ

Релиз игры ***Peter Jackson's King Kong*** приурочен к выходу одноименного фильма. Вполне вероятно, что когда ты будешь читать эти строки, знаменитая горилла уже начнет свое шествие по мировым кинотеатрам, а игра уютно расположится на твоем винчестере. А пока нашему (и твоему, разумеется) вниманию предлагается демо-версия.

Демка получилась довольно скромная: она позволяет отыграть по небольшому эпизоду за собственно обезьянку-переростка и Джека Дрисколла, одного из членов экспедиции на Остров Черепов. Оба отрывка непродолжительны – минут на 5 каждый, – но от этого они не становятся менее увлекательными.

Что можно сказать об игре в целом? Во-первых, не верь надписям о шутере от первого лица, никакого отношения к классическому FPS а-ля ***Doom*** происходящее на экране не имеет – чистейший Action. Из этого плавно вытекает вторая особенность: управление явно заточено под геймпад. За те пять минут, что я играл Кинг Конгом, несчастная мышка едва не развалилась. В принципе, фокус с геймпадом понятен – King Kong выходит одновременно на **PC, PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, PSP** и **Nintendo DS**! С другой стороны, разве должны мы страдать из-за того, что игра мультиплатформенная? Впрочем, разработчикам виднее...

Кстати, об авторах: главный дизайнер игры – **Мишель Ансель** (Michel Ancel) – человек, подаривший нам замечательную серию Rayman и шедевральную андвенчуру ***Beyond Good & Evil***. Кинг Конг в надежных руках, уверяю тебя.

ЧЕЛОВЕК С РУЖЬЕМ

Первое, что нужно понять, играя за Джека Дрисколла, – его никто не боится. Совсем. В джунглях Острова Черепов едва ли сыщется более уязвимое и слабое существо, чем человек с пулеметом Томпсона. Патроны кончаются просто с фантастической скоростью, ураганный огонь только сильнее раззадоривает динозавра (да-да, динозавра), пули отскакивают от бронированной шкуры, не причиняя никакого вреда. Правда, эффект рикошета здесь исполнен очень красиво, но легче от этого не становится. Ам! – поздравляю, тебя съели.

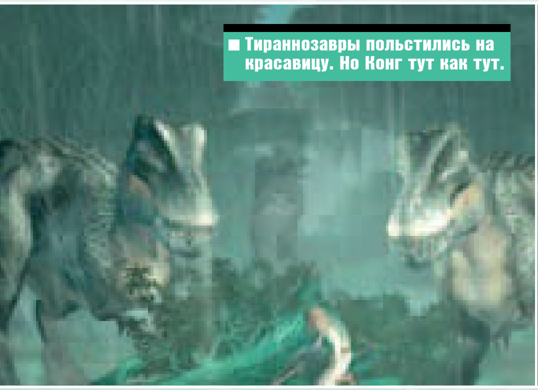
К управлению приходится привыкать. Чтобы выстрелить, необходимо сначала нажать на «пробел» и только потом на левую кнопку мыши. В пылу сражения, уклоняясь от щелкающих челюстей тираннозавра, об этом моментально забываешь и лихорадочно стучишь по мышке безо всякого толка. Ам! – поздравляю, тебя съели.

Геймплеем управляет Его Величество Скрипт. Помнишь ***Call Of Duty***? Без него нельзя ступить и шагу, обходных путей нет, выполни распоряжение командира или умри. Так и здесь – никакой свободы перемещений нет, Джек сидит на строгом ошейнике приказов товарищей по экспедиции. «Отвлеки его на себя, Джек! Скорее, Джек! Беги, Джек, ради всего святого, беги! Да беги же!!!» Ам! – поздравляю, тебя съели.

Нет ни указателя здоровья, ни счетчика патронов (его можно включить из меню настроек, но по умолчанию он отключен). Это, на самом деле, ничуть не мешает, наоборот. Принцип ведь прост: лихорадочный бег до следующей локации, скоротечный бой и галопом дальше. О таких мелочах, как количество оставшихся патронов, даже не успеваешь задуматься. Да и какие счетчики, если тебя съедают за один присест? Показатель качества игры: бесконечная цепочка смертей не раздражает, а только добавляет адреналина. Ам! – ну вот, опять...



■ Не сдавайся, Конг, держись!



■ Тираннозавры польстились на красавицу. Но Конг тут как тут.



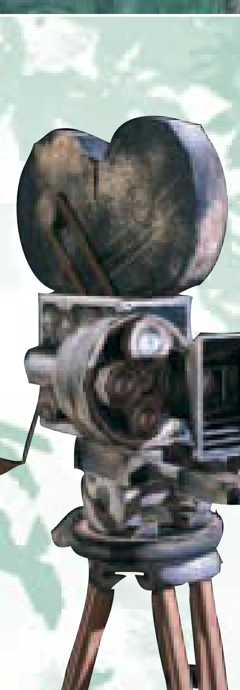
■ Кажется, он меня заметил.



■ О-хо-хо... Вот и неприятности...

ПАСТЬ ПОРВУ!

Вопрос из далекого детства: что будет, если подерутся Кинг Конг и динозавр? Наконец-то на него дан однозначный ответ. Кинг Конг нетороплив – к чему спешить существу, размерами и силой превосходящему все жи-

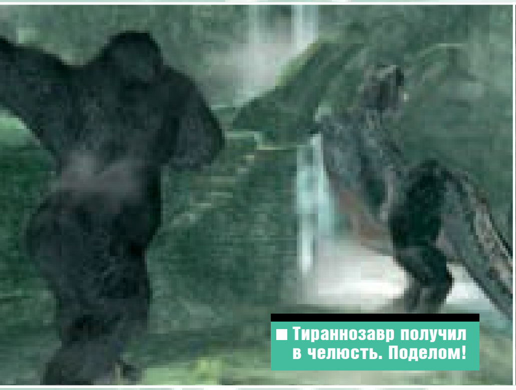




Чемпионат джунглей по борьбе, финал...



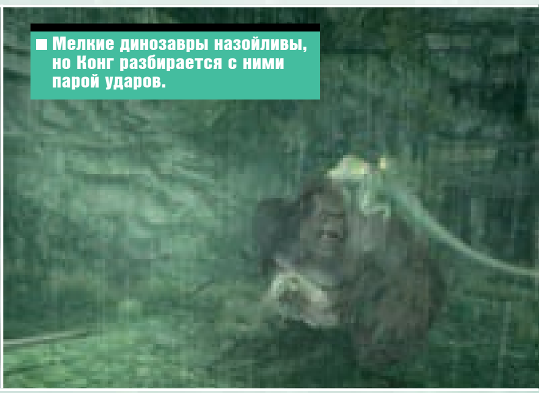
Говорят, что все сильные – глупые. Но Конг явно с этим не согласен.



Тираннозавр получил в челюсть. Поделом!



Не допрыгнуть невозможно. Игра-с.



Мелкие динозавры назойливы, но Конг разбирается с ними парой ударов.

вое вокруг? Даже сидя по эту сторону монитора, ощущаешь дикую мощь гориллы – и снова блестящая работа дизайнеров игры. Удар могучей лапы навзничь опрокидывает тираннозавра, от которого ты в ужасе прятался минуту назад. От фирменного боевого рева и ударов кулаками в грудь натурально дрожат окрестные деревья (красивейший спецэффект!). А пушинкой порхающая над пропастью многотонная горилла выглядит до того кинематографично, что хочется прямо сейчас встать и пойти пересмотреть все фильмы о Конге.

Управлять зверем, однако, не так привычно и удобно, как Джеком. Вот где пригодился бы геймпад! Конгом мы управляем от третьего лица с помощью обычной шутерной WASD-комбинации. Казалось бы, все элементарно! Однако на деле горилла не всегда быстро и правильно реагирует на наши команды. А тираннозавр-то не дремлет! Ам! – поздра... Не тут-то было!

В арсенале Кинг Конга всего три приема, но больше и не надо. Левая кнопка мыши отвечает за удар, правая – за захват и последующий борцовский бросок через бедро. Если же коварная рептилия дотянется-таки до могучей шеи гориллы, Конг (при должной сноровке с твоей стороны) сможет разжать вражьи челюсти и освободиться от смертельного захвата.

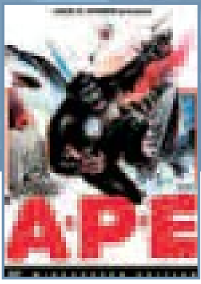
Как следует отмутузив динозавра, ему можно... порвать пасть! Не жди, однако, леденящей душу агонии и потоков крови – игра имеет рейтинг PG-12, а это значит, что менее жестокими могут быть только мультики о телепузиках. И еще: чтобы Конг выполнил бросок, фаталити, поднял тяжелый камень или сделал еще какое доброе дело, нужно, подобно дятлу, лихорадочно долбить по кнопкам мыши. И если геймпад на такое обращение согласен, то нежная мышка яростно протестует.

ВСЕ В КИНО!

Что же, до выхода фильма и игры остаются буквально считанные недели (релиз намечен на ноябрь-декабрь). Все практически готово, демо-версия оставляет самые благоприятные впечатления: хороший и несложный Action – то, что нужно фанатам фильма. А их, я думаю, будет немало, учитывая популярность главного персонажа и имя режиссера. Возможно, Peter Jackson's King Kong и не назовут гениальной игрой, но внимания и критиков, и геймеров она удостоится.

С возвращением, Кинг Конг. Мы соскучились!


О ТВОИХ ПОДВИГАХ
СЛОЖАТ
ЛЕГЕНДЫ
GUILD WARS
БЕСПЛАТНАЯ
ИГРА ОН-ЛАЙН*
Наслаждайтесь бесплатной и безопасной игрой на серверах Guild Wars.
Откройте для себя динамично развивающийся мир с постоянно обновляющимся содержанием.
*Требуется лицензионная копия игры и доступ в Интернет. Все расходы, связанные с Интернетом, берет на себя игрок.
В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ
РЕКОМЕНДОВАННАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА 1200 РУБЛЕЙ!
Внимание! Не приобретайте продукт, на котором отсутствует упаковка. Проверяйте комплектацию: в коробке с игрой должен находиться клиент игры, два мануала и карточка активации экканута.
ARENANET
NCSOFT
www.guildwars.com
www.guild-wars.ru
Бука











ЗВЕЗДА ЭКРАНА

Текст: Владислав Карнаухов



Страх. Кто-то боится темноты, кто-то – замкнутого пространства; одни приходят в ужас, обнаружив на кухне маленького таракана, другие до смерти боятся огромных диких зверей. Нет на свете человека, который бы не боялся вообще ничего. Но самое странное то, что многие люди любят, когда им щекочут нервы.
Чем был бы, скажем, *F.E.A.R.* без элементов хоррора? Обычным шутером, не более. Что такое «Ведьма из Блэр» (The Blair Witch Project) без лихорадочной беготни по лесу и стона ветра в ветвях? Банальная любительская съемка. Зачем отсняты километры пленки ужастиков о зомби? Для чего написаны тома детективов и романов ужасов? Чтобы заставить зрителя расстаться с деньгами, надо просто пообещать напугать его до смерти.

КОНГ ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ

История о гигантской горилле, несомненно, один из самых удачных хоррор-сюжетов в истории кино. Беспроигрышный вариант: огромная обезьяна страшна и интересна сама по себе. Добавим трогательную историю Красавицы и Чудовища, смешаем с конан-дойлевским сюжетом о Затерянном Мире – и получим идеальный приключенческий фильм.



Кинг Конг ворвался на экраны в 1933 году и произвел фурор. Фильм режиссеров **Мериана Купера** (Merian C. Cooper) и **Эрнеста Шудсака** (Ernest B. Schoedsack) считается непревзойденной классикой триллера. Для своего времени это была действительно выдающаяся работа. Спецэффекты оказались настолько убедительны, что зрители в ужасе выбегали из залов на улицу. Некоторые сцены по настоянию продюсеров удалили из фильма и вставили обратно лишь десятилетия спустя в различных коллекционных изданиях. Но сцена с гигантскими пауками, заживо пожирающими несчастных искателей приключений, так и не увидела свет: ее не решились показать зрителю, а позже просто потеряли.
King Kong стал высшей точкой в карьере канадской актрисы **Фэй Рэй** (Fay Wray), навсегда закрепив за ней прозвище «невеста Кинг Конга». Как это часто и бывает, после такой звездной роли начался спад, и позже Фэй предлагали съемки только в низкобюджетных хоррорах. В конце концов, она вообще перестала сниматься в кино, вернувшись на экран лишь в 50-х годах. Но с карьерой актрисы было покончено: с 1958 года и до самой своей смерти в 2004 году «невеста Кинг Конга» так и не появилась на экране.

НОВЫЕ ЗВЕЗДЫ

Голливуд тоже, казалось, позабыл обезьяну. Однако такой бренд не мог долго пылиться на полке. В 1976 году знаменитый продюсер **Дино Де Лаурентис** (Dino De Laurentiis)


■ Увидев на сцене такое чудище, многие выбегали из зала.

предпринял попытку воскресить Кинг Конга, и она увенчалась успехом. Но Де Лаурентис рассчитывал не на это!

Да, фильм **Джона Гиллермина** (John Guillermin), безусловно, пользовался популярностью. Не случайно при фразе «Кинг Конг» многие вспоминают именно эту картину, а не оригинал 1933 года. Спецэффекты, по сравнению с предыдущим фильмом, стали в разы лучше. Все-таки прошло сорок с лишним лет, а для кино это колоссальный срок. Но не эффекты были главным достижением продюсера и режиссера. На небосклоне кино зажглась звезда **Джессики Лэнг** (Jessica Lange). На тот момент ей было 27 лет – поздновато для дебюта по нынешним меркам! Сейчас Джессика – одна из лучших актрис Голливуда, в ее активе такие замечательные ленты, как **«Тит»** (Titus, 1999), **«Мыс Страха»** (Cape Fear, 1991), **«Почтальон всегда звонит дважды»** (The Postman Always Rings Twice, 1981) и многие другие.

В 1986 году мир увидел продолжение ленты 1976 года: **«Кинг Конг жив»** (King Kong Lives). Фильм был снят все тем же Джоном Гиллермином, а из знаменитостей в нем играла **Линда Гамильтон** (Linda Hamilton), засветившаяся в блокбастере **«Терминатор»** (The Terminator). На Западе «Кинг Конг жив» пользовался относительным успехом. Зато в Советском Союзе фильм стал хитом, так как именно в это время началось массовое развитие видеопрокатов. Большинство граждан страны узнали о Кинг Конге как раз благодаря этой картине...

УЗКОГЛАЗЫЙ КИНГ КОНГ

Пока в Америке гигантская горилла пребывала в забытье, Азия содрогалась под ее мощной поступью. Первое пришествие Конга на Восток состоялось в 1938 году. К несчастью, фильм режиссера **Сойа Кумагаи** (Soya Ku-magai) **Edo Ni Arawareta Kin-gu Kongu** («Кинг Конг появляется в Эдо») не сохранился.

Лицензировав в начале 60-х годов бренд «Кинг Конг», японский гений трэша и отец Годзиллы **Исиро Хонда** (Ishiro Honda) снял два фильма «с участием» Конга. **«Кинг Конг против Годзиллы»** (Kingu-kongu Tai Gojira) вышел на экраны в 1962 году. Сказать, что это был трэш, – ничего не сказать. Не будем, впрочем, злорадствовать на тему сюжета: Годзилла – ничуть не менее популярный персонаж триллеров, чем Конг. Второй раз суперящер столкнулся с суперобезьяной пять лет спустя, в 1967 году. Фильм **«Месть Кинг Конга»** (Kingu-kongu-no Gyakushu) был снят все тем же мастером Хонда. Теперь у Конга появился робот-двойник, Робоконг (без комментариев), и на пару обезьяны разнесли в куски половину Японии.

Успел Конг сняться и в индийском кино (**Tarzan And King Kong**, 1965), и в итальянском (**Eva, la Venere selvaggia (King of Kong Island**), 1968), и в корейском (A.P.E, 1976). Однако все эти фильмы были низкобюджетными поделками и не имели к «оригинальному» Кинг Конгу почти никакого отношения.


■ Канонический кадр.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

А у нас совсем другое кино. Вот-вот кинотеатры мира примут в свои объятья легионы фанатов: в декабре выходит новый эпик о гигантской обезьяне. Режиссером стал **Питер Джексон** (Piter Jackson), вошедший в историю экранизацией **«Властелина колец»**. Актерский ансамбль представлен звездами не последней величины: **Наоми Уоттс** (Naomi Watts), **Джек Блэк** (Jack Black), **Эдриен Броди** (Adrien Brody), **Энди Серкис** (Andy Serkis).

В интервью Джексон клянется не посрамить славное имя хоррор-легенды. Давай, Питер, мы верим, что ты можешь сделать нам страшно красиво. То есть и красиво, и страшно. Только не заставляй нас убегать из зала!

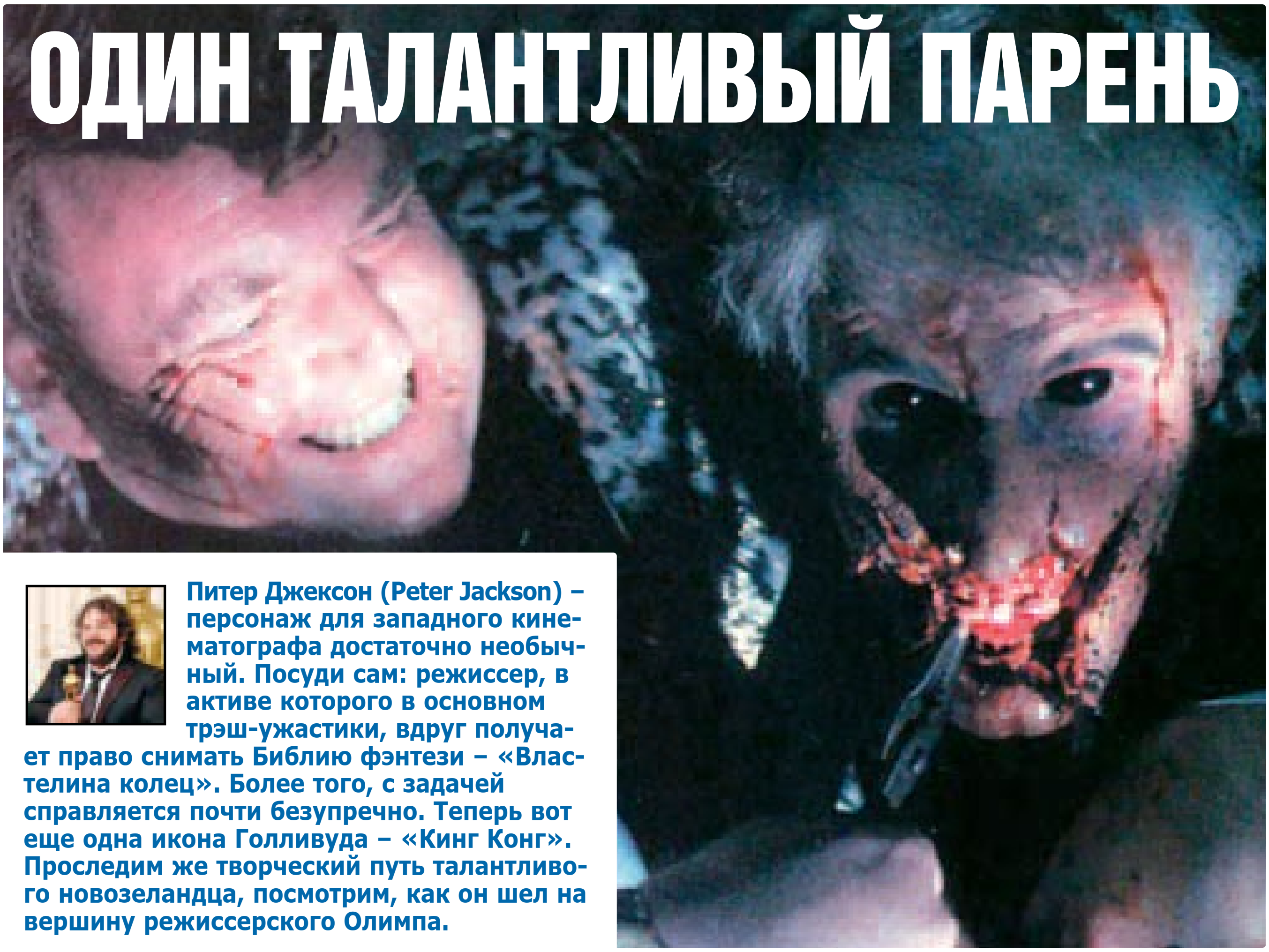

■ Великолепная Фэй Рэй. Что за женщина?!


■ Конг всегда сам решал: жить главным героям или нет.



Текст: Владислав Карнаухов

ОДИН ТАЛАНТЛИВЫЙ ПАРЕНЬ



Питер Джексон (Peter Jackson) – персонаж для западного кинематографа достаточно необычный. Посуди сам: режиссер, в активе которого в основном трэш-ужастики, вдруг получает право снимать Библию фэнтези – «Властелина колец». Более того, с задачей справляется почти безупречно. Теперь вот еще одна икона Голливуда – «Кинг Конг». Проследим же творческий путь талантливого новозеландца, посмотрим, как он шел на вершину режиссерского Олимпа.



Традицию появляться в своих фильмах Питер заложил еще в Bad Taste.

НАЧАЛО

Питер Джексон родился в Новой Зеландии в 1961 году, в маленьком прибрежном городке Пукеруа Бэй (Pukerua Bay). Когда ему было восемь лет, подруга родителей, видя его увлечение фотографией, подарила ему любительскую видеокамеру. И уже самые первые картины Питера были сняты с применением самодельных спецэффектов и практически профессиональных операторских приемов.

Свою первую попытку добиться популярности Питер предпринял, когда ему не было и двадцати лет, сняв фильм для местного конкурса режиссеров. Но тогда его время еще не настало – картина не получила приза. Слава пришла к Джексону в 1987 году, после выхода культовой ленты **«Плохой вкус»** (Bad Taste).

КОРОЛЬ МЕРТВЕЦОВ

Свою первую «профессиональную» кинокартину, Bad Taste, Питер снимал на одну-единственную подержанную камеру, купленную за 250 долларов. Это была душераздирающая история о нападении инопланетян-каннибалов на маленький курортный городок. Питер подготовил практически все спецэффекты, сам сыграл несколько ролей (в остальных ролях снялись его друзья и соседи) и лично занимался продюсированием. На все про все ушло долгих четыре года.

Успех ленты превзошел самые смелые ожидания. Один приятель Питера, связанный с профессиональным кино, уговорил его подготовить Bad Taste для показа на Каннском фестивале. Там картина получила не только весьма благосклонную критику, но и целый ряд наград. О Джексоне заговорили.

Через два года вышла следующая лента Питера, **«Шоу недоумков»** (Meet The Feebles). Это была чернушная пародия на популярнейшее кукольное шоу **Muppet Show**. Милые на первый взгляд марионетки оказались жестокими убийцами. Фильм еще больше закрепил за Питером репутацию талантливого трэш-режиссера.

Но настоящий фурор произвела следующая картина Джексона – на этот раз уже по-настоящему профессиональная. Гениальная **«Живая мертвечина»**, она же **Braindead**, она же **Dead Alive**, выйдя в 1992 году, моментально стала классикой зомби-хоррора. Фильм получил 13 премий различных кинофестивалей. В нем есть все, что должно быть в уважающей себя ленте о зомби: мертвые различных мастей,



Dead Alive. Мужчина, вам что, больно?

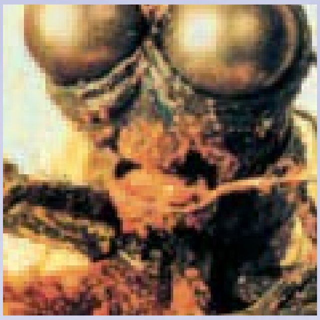


литры крови и черный (черней-ший!) юмор. Это действительно один из лучших фильмов в своем жанре. Отныне Питер Джексон – признанный мастер трэш-кино, его приводят в пример, о нем пишут в журналах и приглашают на ток-шоу.

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Для Джексона наступил период съемки более серьезных фильмов. Следующей после «Мертвечины» картиной стало вовсе не очередное трэш-безумие, а достаточно глубокая лента **«Небесные создания»** (Heavenly Creatures,1994). Снятый на основе реальных событий, фильм рассказывает историю двух американских школьниц 50-х годов, Джульетт Хьюлм и Паулины Паркер, убивших своих родителей, когда те решили насильно прекратить их дружбу, переросшую в лесбийскую любовь. Картина, в которой снялась будущая звезда «Титаника» **Кейт Уинслет** (Kate Winslet), была номинирована на «Оскар» и собрала 16 наград престижных кинофестивалей.

Однако далее Питер возвратился на уже исследованную территорию. В 1996 году на экраны выходит фильм **«Страшилы»** (The Frighteners), комедийный ужастик с популярным актером Майклом Джей Фоксом (Michael J. Fox) в главной роли. Картина получила всего одну награду, хотя и был номинирован в 11 различных категориях, однако на популярности самого Питера

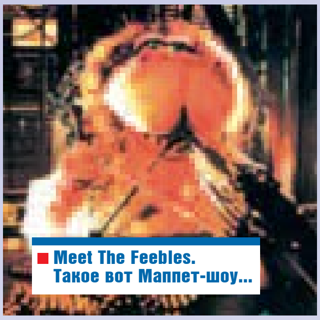


это никак не сказалось – кинолента все равно была обласкана и критиками, и зрителями. Ну а затем...

НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ

Затем в 2001 году мир увидел первую часть саги **«Властелин колец»**, экранизацию бессмертного романа «Профессора» Толкиена. Потом с разницей в год вышли вторая и третья серии. Надеюсь, дорогой читатель, ты простишь мне то, что я не буду расписывать во всех подробностях этот выдающийся эпик – до меня это уже неоднократно проделывали другие. Скажу лишь, что фильм принес Питеру заветную золотую статуэтку, мировую известность и неувядающую славу. Любая последующая экранизация приключений Фродо и компании, если она появится, обречена на сравнение с картиной Джексона, и заслуженно.

Сдав экзамен на блокбастерную профпригодность, Питер получил от голливудских бос-

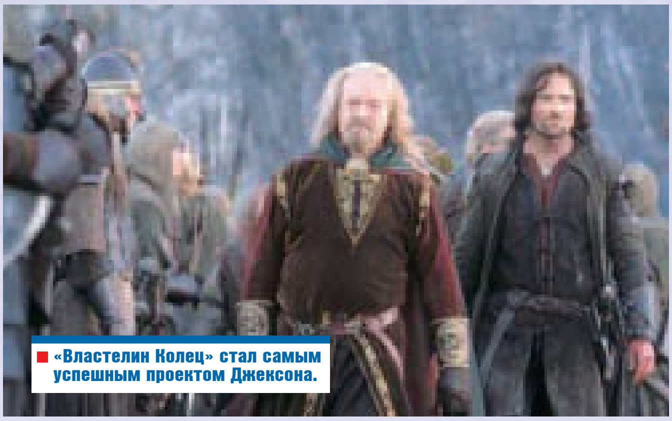


Meet The Feebles. Такое вот Маппет-шоу...



сов карт-бланш. Ему доверили еще один фетиш: гигантский Кинг Конг ожидает своей очередной реинкарнации.

Похоже, мало кто испытывает сомнения по поводу успеха «Кинг Конга». Больно уж славный послужной список у Джексона, мастера спецэффектов, трэш-хоррора и эпических постановок. Но дело вовсе не в списке – просто он чертовски талантливый парень этот Питер.



«Властелин Колец» стал самым успешным проектом Джексона.

ФИНАЛЬНЫЙ АККОРД

Модный московский интернет-центр Cafemax, филиалы которого есть и в других городах, 22 октября выдержал очередной серьезный экзамен на прочность. Издательский дом (game)land и компания Gigabyte Technology в рамках финала «Турнира 10 городов» по игре Quake 3 и финала чемпионата по сборке компьютера “PC DIY 2005” приняли в уютном Cafemax финалистов из разных уголков России.

Текст: Денис Гусев





СОБРАНЬЕ СВЕТЛЫХ ГЛАВ

В игровом зале интернет-центра из колонок льется ритмичная музыка. Посетители рассредоточены по площади неравномерно, но основная масса собралась возле небольшого пятачка, огражденного столами и стульями. Там находятся ведущий турнира, двое молодых участников и ди-джейский пульт с молчаливым ди-джеем в комплекте. Ведущий ехидно улыбается, говорит в микрофон скороговорками и без устали шутит. «Выбирай – обращается он к одному из ребят, протягивая монету на ладони, – орел или решка?». «Орешка», – смущенно отвечает парень. «Не орешка, чувак, а решка!» В зале смеются. Те, кто посчитал турнир несерьезным мероприятием и гордо сел в углу, дабы спокойно попить кофе или почитать газету, начинают потихоньку пересаживаться поближе к эпицентру. Веселая, приятная атмосфера, ненавязчивый дизайн интерьера Cafemax и время начала турнира (суббота, 12:00) придали серьезным, в общем-то, вещам (для некоторых участников визит в столицу стал целым событием) легкий оттенок торжественности.

ДО И ПОСЛЕ: QUAKE 3

«Турнир 10 городов» под патронажем **(game)land** проводится в первый и, надеемся, не последний раз. Как говорится, лиха беда начало. Главное его отличие от остальных профессиональных киберспортивных состязаний – доступность для публики и широкий географический охват. С 9 апреля по 22 октября «Турнир 10 городов» поочередно сотрясал Иркутск, Санкт-Петербург, Пермь, Красноярск, Нижний Новгород, Новосибирск, Екатеринбург, Казань и Краснодар. От расчетливых точечных выстрелов не увернулся ни один город. Жертв и пострадавших не было. Но по итогам отборочных игр из каждого города на финал командировали по одному участнику.

Последний удар был направлен аккурат на Москву. Перед началом большого финала в Cafemax прошли московские отборочные, определившие последнего участника решающих битв. Одержимые целью достойно завершить долгий путь к заключительному туру, десять самых-самых мысленно сплотились в едином порыве – штурмовать стены стольного града и завоевать в ***Quake 3*** главный приз. Участники приехали в Cafemax для того, чтобы выявить лучшего из лучших. За первое место полагался приз – $1000, за второе – $600, за третье – $400. За четвертое, пятое, шестое или десятое – подарки от генерального партнера.

«Если проиграю, конечно, не расстроюсь. Ничего страшного не случится. Все равно ведь хорошо провел время», – говорит Николай Иванов по прозвищу Just HateYou. Он живет в Омске, но в Quake 3 на турнире выступает за Новосибирск. 3191 км от Москвы. *«А что будешь делать, если выиграешь?»* – спрашиваю я – *«Сделаю отцу небольшой подарок. Проплачу семестр учебы»*.



Много нас, а мест – всего ничего. Регистрация квейкеров-москвичей.

ДО И ПОСЛЕ: PC DIY

"PC DIY" же, в отличие от «Турнира 10 городов», для российского пользователя не в новинку. Компания **Gigabyte Technology** уже устраивала подобные чемпионаты, и с каждым разом интерес к скоростной сборке компьютеров у участников и зрителей возрастал. Муторный процесс подсоединения всевозможных шлейфов, установки звуковой и видеокарт, закручивания малюсеньких винтиков и последующей настройки системы один из лучших разработчиков железа превратил в увлекательную и интересную игру. Из того, на что у среднестатистического юзера уходит, в среднем, целый день, Gigabyte сделал спортивную дисциплину со своими правилами, ограничениями и стандартами. Компания лишь зародила идею. А дальше «спортсмены» уже самостоятельно разработали стратегию и тактику. О чемпионате стали говорить, у каждого «сборщика» появились свои маленькие хитрости, возникли темы для споров. "PC DIY" трансформировался в некий культ, в «железный» Quake или ***Counter-Strike***. Среди участников появилась здоровая конкуренция.



«Участвую в турнире уже третий год подряд – говорит двадцатишестилетний Александр Самарин, специалист по мобильной связи из Москвы, – *каждый раз занимал третье место»*. Интересуюсь, действительно ли для победы в "PC DIY" необходима очень серьезная подготовка? Александр, улыбаясь, отвечает: *«Не знаю, как у других, а я за один будничный день вдоволь успеваю натренироваться. Понимаешь, специфика работы такая. За свою жизнь собрал, разобрал, настроил около 10 000 компьютеров. Подготовка, конечно, нужна, но я особо на этом не зацикливаюсь»*.

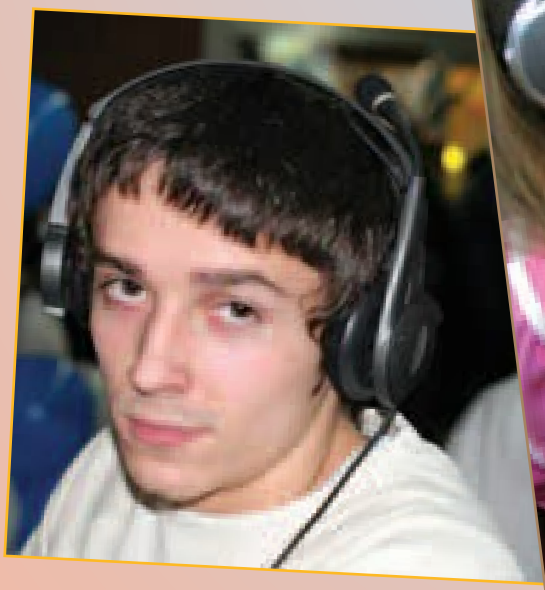
«10 000 компьютеров?! Это кто тебе такую чушь сказал? – не верит моего рассказу ровесник и соперник Самарина по турнирной таблице, инженер одного из томских сервисных центров Евгений Келус. – *Знаешь выражение «по ушам проехаться»? Вот это только что с тобой сделали»*. *«Ну, а ты тогда как готовился?»* – спрашиваю я у Евгения в надежде получить объяснение такой самоуверенности. Он, недолго думая, отвечает: *«Да никак. Веришь, я специально для подготовки в жизни не собрал ни одного компьютера. Считаю, что все зависит от настроя. Ты можешь собрать хоть миллион машин, но если будешь волноваться, то на турнире обязательно скосячишь. Это происходит со всеми. Без этого никак»*.



Бутылочка газировки, стильный коврик – девушка подготовилась основательно.

НА СТАРТОВОЙ ЛИНИИ

До начала двух турниров остается около трех минут. Ведущий заканчивает развлекать публику конкурсами, к месту действия пос-





тепенно стягиваются опаздывающие или стоявшие все это время поодаль участники. Игроков довольно много, и всех, конечно, сразу и не запомнишь. Квейкеры смешиваются с толпой зрителей и периодически пропадают из виду. Идентифицировать их можно только по бейджикам на груди. Со «сборщиками» таких проблем не возникает: компания Gigabyte выдала им в качестве униформы белоснежные футболки с символикой мероприятия, да и по возрасту финалисты "PC DIY" были гораздо старше финалистов «Турнира 10 городов». Глядя на то, что все они держатся небольшими группками, решаю снова подойти к Александру Самарину с вопросом. Александр сосредоточенно смотрит куда-то в сторону – наверное, настраивается. Спрашиваю: *«Ну, а тебе-то что больше по душе – Quake 3 или сборка компьютеров?»* – *«Честно? На Quake 3 как-то не тянет. Совсем».*

Ведущий тем временем начинает бодро зачитывать список участников «Турнира 10 городов». Он называет имя, фамилию, ник, слушает приветственные аплодисменты зрителей, а затем приглашает геймера на сцену. Игрок в двух словах рассказывает о своих увлечениях, о достопримечательностях родного города (нижегородца даже попросили исполнить какую-либо частушку про знаменитую хохломскую роспись), а потом возвращается обратно в зал – ждать результатов жеребьевки. Но тут происходит небольшая заминка: не досчитались финалиста из Краснодара по прозвищу Малой. «Ну где же ты, Малой?!» – обращается ведущий к народу. Народ безмолвствует, пока кто-то не выкрикивает радостно: «А он Кремль пошел смотреть!». «Кремль – это хорошо...» – говорит ведущий, называет имена остальных участников и приглашает Рому "Polosatiy" Тарасенко дать старт



Взгляды участников намертво прикованы к мониторам.



Пришел. Собрал. Настроил. Победил.







Ведущий хохмил, подкалывал и провоцировал. Участник не поддавался.



турниру. Полосатый зачитывает правила, объявляет первые пары играющих, называет квейкера с ником «Чайковский» Петром Ильичем и торжественно объявляет: «Ну, все, идите играть!». А Малого все еще нет.

Появился Малой только через десять минут. Со спокойным видом стоял у колонны и разговаривал с кем-то из своих конкурентов. Я подошел, представился и спросил: «Тут сказали, ты Кремль ходил смотреть. Ну и как?» – «Не-а, не ходил. Я в кафе кушал. Надо было подкрепиться».

Но, к сожалению, в этот день ни полный сил и энергии Малой, ни поразивший меня благородностью своего намерения Just Hate You главного приза не получили. За них это сделал другой, известный киберспортсмен, маститый квейкер и просто хороший парень **Антон "Cooller" Синьгов**. Мастерство и профессионализм, как это и подобает, взяли свое – $1000. Второе место в «Турнире 10 городов» занял **Василий Сотников** из Барнаула, третье – **Иван Кобзев** из Иркутска.

В "PC DIY" главный приз, ноутбук Gigabyte G-MAX N-1401, выиграл петербуржец **Андрей Медведев**. Второе место осталось за **Артуром Бабоевым**, тоже жителем Петербурга, выступавшим, однако, за Москву. Результаты двух лучших впечатляют: 3 мин. 48 сек. и 4 мин. 37 сек. соответственно.

А проигравшие? У них еще будет сто шансов реабилитироваться.



Полосатый оглашает весь список.



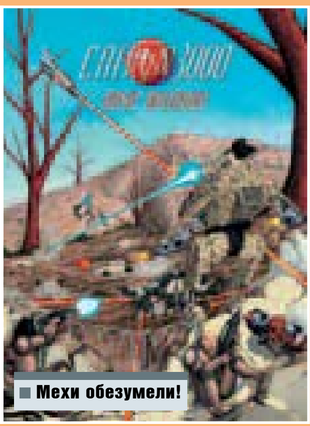
Каменное выражение лица. Максимальная сосредоточенность. Эмоции ни к чему.

Текст: Иван Гусев



Halo 2 все возрасты покорны.

Еще недавно онлайновые сражения оставались прерогативой владельцев PC. Времена меняются, и теперь и консольные геймеры могут вставить словечко в беседу об интернет-баталиях. Так, компания **Bungie** похвасталась достижениями онлайн-режима ***Halo 2***. «Мы работаем, как McDonalds, – шутят разработчики. – Обслужили миллиарды!». С ноября прошлого года состоялось 324 миллиона игровых сессий. Общее количество часов, проведенных игроками в Halo 2, – 184 миллиона. В пересчете на годы получается 21 тысяча и еще 6 лет. Дольше, чем существует человеческая цивилизация!



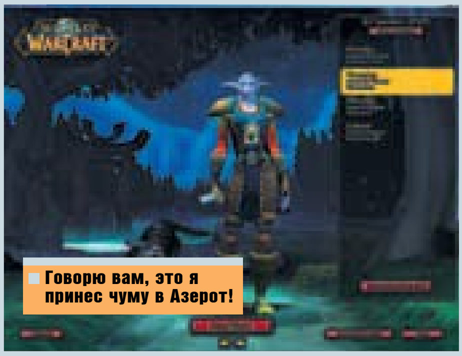
Мехи обезумели!

Если ты когда-нибудь слышал об онлайновой ролевой игре ***Caeron 3000***, то наверняка уже все позабыл. Проект студии **Magique Productions** до сих пор не имеет ни издателя, ни приличного движка. Впрочем, устаревшая графика не смущает разработчиков. Их больше заботит геймплей. Если раньше они делали традиционную MMORPG, то теперь сосредоточились на сражениях боевых роботов. Все происходит в реальном времени – быстро и яростно. Маразматичный футуристический сюжет не заслуживает пересказа. Две детали: будет три воюющие стороны и возможность вдвоем пилотировать меха.

КТО СПАСЕТ WOW ОТ ЭПИДЕМИИ?

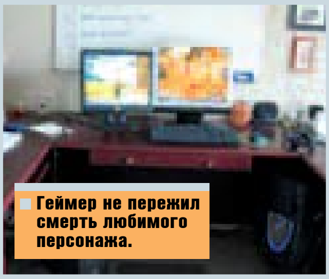


Много хороших персонажей полегло из-за эпидемии.



Говорю вам, это я принес чуму в Азерот!

Феноменом ***World of Warcraft*** всерьез заинтересовались ученые. По сообщению американской радиостанции **NPR**, они намерены исследовать не зависимость человека от игры и ее разрушающее воздействие на личность, а – никогда не догадаетесь! – поведение людей при эпидемии. Всему причиной недавняя вспышка «чумы» в WoW. Заклинание corrupted blood из-за программной ошибки неожиданно стало убивать персонажей. Окончательно и безвозвратно. Как отмечают ученые, поведение игроков практически не отличалось от действий людей, оказавшихся в эпицентре настоящей эпидемии. Одни пытались позвать доктора – обращались к **Blizzard Entertainment**, умоляя остановить болезнь. Другие же, видимо мечтая о тотальном Апокалипсисе, постарались заразить как можно больше персонажей. Что ж, ждем результатов научного исследования. Хотя и так ясно, во всем виновата коварная нежить.



Геймер не пережил смерть любимого персонажа.

Вторая новость из WoW-дайджеста: World of Warcraft, скорее всего, портируют на **Xbox 360** – на это намекает список вакансий на сайте Blizzard. Логика **Microsoft** ясна: многие геймеры хотели бы попробовать WoW на вкус, но не могут позволить себе мощный компьютер. Им куда больше подходит козырная консоль за 399 баксов.

И новость третья: на недавно отгремевшем слете поклонников бардовской песни **BlizzCon** всех желающих познакомили с первым аддоном к World of Warcraft. Подробности – в соответствующем анонсе в рубрике «Обрати внимание».

FIREGLOW ОБЕЩАЕТ РЕВОЛЮЦИЮ

Питерская студия **Fireglow Games** намерена избавиться от клейма «разработчик военно-исторической серии ***«Противостояние»*** (она же ***Sudden Strike***)». Сейчас компания занята разработкой фэнтезийной стратегии ***Stranger***. Замыслов громадье, и игроделы торопятся поделиться планами. Fireglow нацелилась на разработку многопользовательской онлайновой стратегии по мотивам ***Stranger***. Жанр еще не «обкатан« как следует. Тем и привлекателен. Есть шанс стать первым. Кстати, подобные идеи поселились и в украинской компании **GSC Game World**, где подумывают о MMORTS на базе ***Heroes of Annihilated Empires.***

Но вернемся к ***Stranger Online***. Пока известно не так много – анонс игры скорее напоминает заметку на десктопе: «Не забыть сделать...», чем полноценное представление новичка. Fireglow обещает вывести жанр MMORTS на новый уровень, для чего разработчикам понадобится система развития персонажа, как в онлайне, так и в оффлайне, революционная система поощрений игроков и нововведения в формировании гильдий.



Stranger вдохновила Fireglow на подвиги.



В GSC Game World тоже мечтают об онлайновой стратегии.

«КОРСАРЫ ОНЛАЙН». СКОРО.



Все корабли для PBS построены «Акеллой».



Визуально «Корсары Онлайн» очень похожи на игры «Акеллы».

Кто-нибудь посоветуйте западным экспертам по MMORPG приглядеться и к России! Населения, конечно, значительно меньше, чем в Поднебесной, но перспективы – самые благоприятные. Так, например, считают в компании **«Акелла»**, где с недавних пор действует подразделение **«Акелла Онлайн»**.

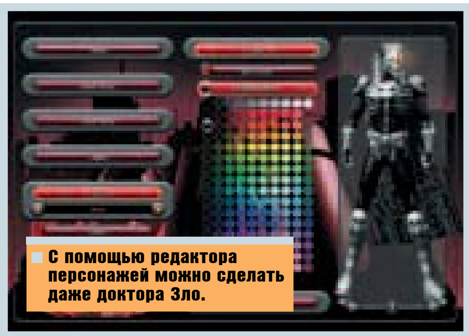


Эти девчонки из EQ2 скоро заговорят по-русски.

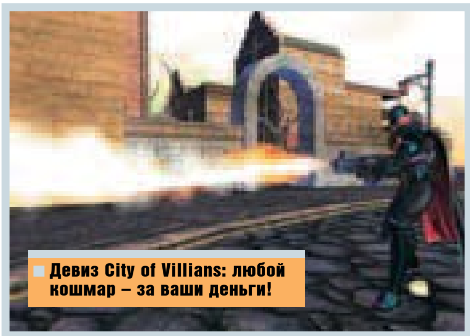
– Российский рынок глобальных многопользовательских игр на грани взрывообразного роста, – уверен руководитель «онлайнового« отдела **Андрей Батанов**. Надо признать, «Акелла» подготовилась к взрыву. Компания является дистрибьютором ***Final Fantasy XI***, а также локализует и окажет полную поддержку игре ***EverQuest 2***, которая стала культом у нас и в странах СНГ. Но и это еще не все. В 2006 году «Акелла» издаст ***«Корсары Онлайн»***. Нет, это не оригинальная российская разработка. На Западе игра известна под вывеской ***Pirates of the Burning Sea***, а создает ее студия **Flying Lab Software**. Действие приключенческой MMORPG разворачивается в XVIII веке на Карибах. И по духу, и по стилю проект близок к таким играм «Акеллы», как ***«Корсары»*** и ***«Пираты Карибского моря»***. Впрочем, «Акелла» – не только вдохновитель. Художники и моделлеры российской компании смастерили для Flying Lab все корабли, которые ты увидишь в игре.

Соглашение «Акеллы» и Flying Lab предусматривает полную локализацию Pirates of the Burning Sea, запуск русских серверов и дальнейший суппорт. Попутный ветер обеспечен. Больно уж громкое название досталось игре от «Акеллы» – «Корсары Онлайн». Звучит!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД ГРЕХОВ



С помощью редактора персонажей можно сделать даже доктора Зло.



Девиз City of Villians: любой кошмар – за ваши деньги!

31 октября для всех желающих распахнулись врата Города Грехов. Компания **NCsoft** открыла сервера онлайновой ролевой игры ***City of Villains***. Игра, разработанная **Cryptic Studios**, не является адд-оном или сиквелом ***City of Heroes***, популярной MMORPG, посвященной героям в разноцветных плащах и эффектных трусах с эмблемой. City of Villains – параллельный мир, где суперзлодеи воплощают в жизнь свои дьявольские планы. Однако поскольку два Города подчинены воле издателя NCsoft, существуют пограничные территории, на которых Злодеи и Герои встречаются и меряются силами в PvP-схватках. Именно поэтому стоит брать сразу обе игры, ведь общая месячная подписка на них составляет всего 14 долларов 99 центов. Нет смысла ограничиваться только City of Villains, уверяют пиарщики NCsoft, – платить придется те же 14.99, и в пограничные зоны не попадете, и к набегам на базы противника тоже не допустим! Удачный маркетинговый ход обеспечил новой MMORPG мощный старт. Кстати, на стр. 118 ты можешь найти нашу рецензию на City of Villains.



Это напоминает... А, «Космических рейнджеров»!

«Смелость города берет!» – говаривал великий полководец Суворов. Что ж, можно только позавидовать отчаянной храбрости студии **EvStream**, которая анонсировала многопользовательский онлайновый проект ***Armada Online***. В штате компании всего два человека, но разработчики намерены к концу 2006 года закончить игру и поразить публику космическим коктейлем из шутера, RPG и стратегии. Готов ли ты стать капитаном звездолета и бороться с армией биомеханических пришельцев, известных под именем «Армада»? Если да, вливайся в ряды бета-тестеров (**www.armada-online.com**).



Ох, не верится, что IO продержится дольше года...

Компания **Magic Hat Software** запустила сервера фэнтезийной MMORPG ***Irth Online***. Онлайновая ролевка, где у каждого игрока есть свой виртуальный дом, стоит 30 долларов. Однако диски с игрой в магазины не поступят. *– Два года назад, на ранней стадии разработки Irth Online, мы решили распространять нашу игру эксклюзивно через Сеть,* – говорит главный дизайнер проекта **Алан Чипура** (Alan Chipura). *– Поэтому мы даже не искали издателя.* История напоминает анекдот о Неуловимом Джо, которого никто не ловит, потому что он никому не нужен.

Россия созрела для онлайновых ролевых игр. **«Акелла»** скоро издаст полностью локализованную версию ***EverQuest II***, а **«Бука»** познакомит нас с ***Guild Wars***. Если раньше популярные MMORPG были доступны лишь избранным из-за слабой «интернетизации» страны, то сейчас высокоскоростной интернет появился даже в провинции. Как следствие, на просторах рунета возникает все больше сайтов, посвященных онлайновым ролевкам. По популярности лидируют ресурсы ***Ultima Online*** (ветерану пора давать орден «За заслуги») и, конечно же, феноменальной ***World of Warcraft***. Если ты до сих пор чураешься MMORPG, на то может быть три причины. Первая – в твоем городе слишком дорогой трафик. Вторая – ты слишком скуп. Третья и последняя – обе твои руки в гипсе после аварии. Другие оправдания не принимаются.

текст: Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ВОСТОРГ

Именно на этих сайтах обитают величайшие герои современности

ДЛЯ ДЖЕДАЕВ И НЕ ТОЛЬКО

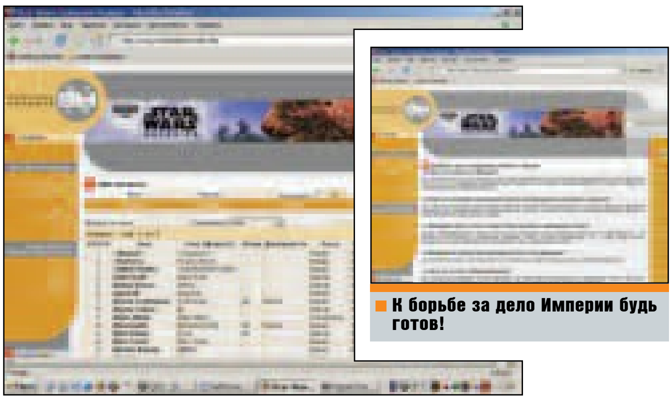
http://www.swg.ru

Это сайт ***Star Wars Galaxies Russia***, первой MMORPG во вселенной «Звездных войн». Здесь записывают в клан Souls Hunters, чьи воины сражаются на стороне Империи, а вовсе не Повстанцев.

– Наш клан ведет борьбу на всех возможных фронтах, начиная от мелких сражений и заканчивая экономическими войнами, – сообщают создатели сайта. – *И любая специальность в этой войне понятна и полезна, если она идет на благо нашей цели.*

Так что добро пожаловать в тренировочный лагерь имени Пал Палыча Палпатина и, как сказано в разделе «Молчаливый ньюб»: «Будь Гражданином Империи, но еще более важное – будь лицом Империи».

Дизайн: 4
Полезность: 4
Оценка: 4



К борьбе за дело Империи будь готов!

ЧЕРНАЯ ДЫРА

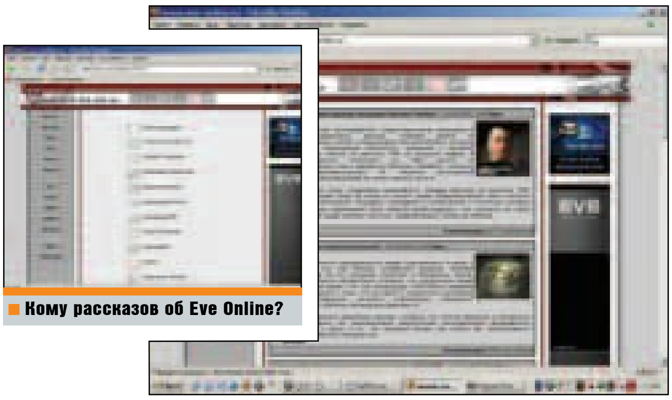
http://www.eve-online.ru

Русский сайт, посвященный игре ***Eve Online***, слегка небрежен, но стилистические огрехи статей с лихвой компенсируются эмоциональностью авторов. Здесь есть FAQ, новости и даже рассказы о Мире далекого будущего, куда люди пришли через Черную дыру, да и остались там по воле рока.

– Eve Online, безусловно, игра, которую нужно опробовать, если тема космоса вам интересна, и вы любите RPG, – рекомендуют создатели сайта.

Игра действительно занятная. Опыта в ней нет. Уровней тоже. Понять, что перед вами супергрок, можно только по кораблю, на котором он летает, и по тому КАК он летает... то есть на глазок.

Дизайн: 4
Полезность: 4
Оценка: 4



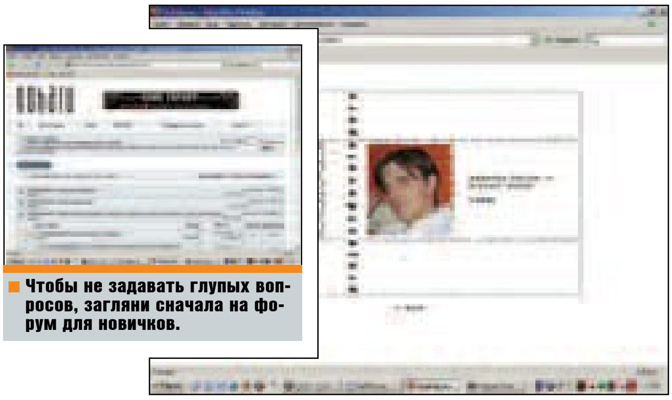
Кому рассказов об Eve Online?

ОБЩИЙ СБОР

http://news.goha.ru

Портал **Goha.ru** носит подзаголовок Online Roleplaying Community и является, по сути, перевалочным пунктом для фэнов MMORPG. Здесь ты найдешь новости о большинстве онлайновых игр и сможешь поучаствовать в обсуждении MMORPG на форумах. Игроки обмениваются опытом, а это зачастую полезнее самого подробного гайда. Также Goha.ru «крышует» сайты, посвященные ***Lineage 2***, ***Anarchy Online***, ***Guild Wars*** и другим онлайновым ролевкам.
Кстати, недавний опрос на портале показал, что 51 процент проголосовавших предпочитает неограниченный PvP. А ты еще говоришь, человек человеку друг!

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



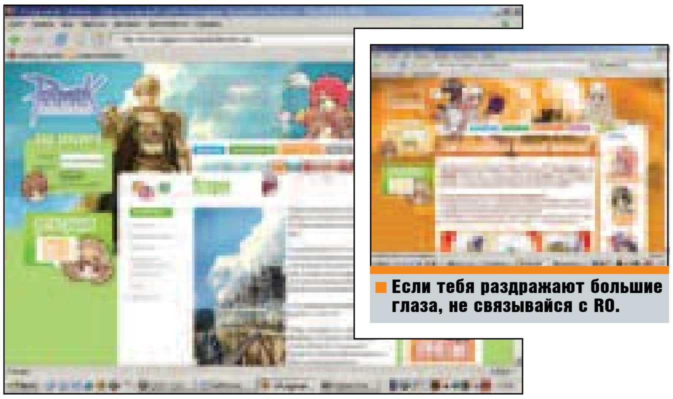
Чтобы не задавать глупых вопросов, загляни сначала на форум для новичков.

КАВАЙНЫЙ RAGNAROK

http://www.raggame.ru

Официальный сайт ***Ragnarok Online*** заставит сердце настоящего анимешника биться быстрее. Глядя на симпатичных героев, чьими мордочками украшена страничка, ты просто не сможешь удержать улыбку, такие здесь все милые и хорошенькие. Именно это и заставляет тебя покупать игру. А разработчикам ведь только того и надо.
Сайт сделан профессионалами, а потому лишен огрехов любительских страничек. Здесь все четко: «Рагнарок онлайн – MMORPG. Игра грандиозного масштаба и с красивой графикой, созданная по мотивам комиксов «Рагнарок» южнокорейского писателя Lee Myon-Jin'a».

Дизайн: 5
Полезность: 4
Оценка: 5



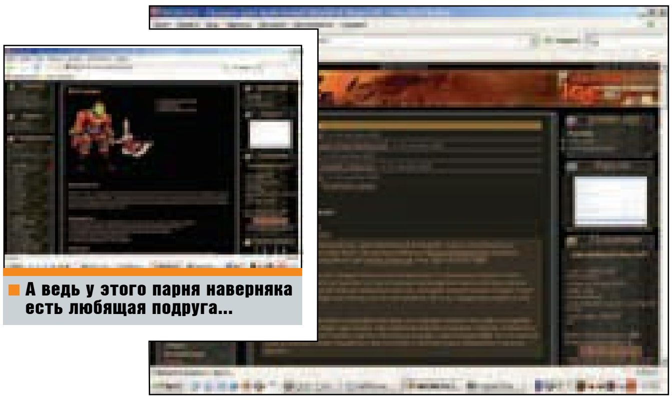
Если тебя раздражают большие глаза, не связывайся с RO.

ПОЭТУ НА ЗАМЕТКУ

http://www.worldofwarcraft.ru

World of Warcraft – главная MMORPG года. Интерес к ней огромен, а потому и российских сайтов в ее честь хватает. И все равно, визит на **WOW.ru** запомнится тебе надолго, поскольку страничка под завязку набита полезной информацией. Тебе расскажут о расах и классах в WoW, профессиях, репутации – в меню свыше тридцати рубрик. Особенно поэтичен раздел «Смерть и возрождение». Оказывается, между этими понятиями всего пять шагов. Шаг первый – умереть. «Возможно, вы недооценили размер огра у подножия того холма... С глухим стуком вы падаете на землю, обездвиженные и с бесчувственным выражением на лице». За душу берет?

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



А ведь у этого парня наверняка есть любящая подруга...



«Что остается делать героям, когда даже самые суровые испытания этого мира уже позади? Когда убийство монстров кажется охотой на букашек и пройдены все задания, которые только возможно пройти? Лишь самосовершенствоваться, пытаясь постигнуть максимально возможное количество умений и заклинаний, чтобы наконец-таки померяться силой друг с другом! Ибо, как известно, нет врага коварней и опасней человека...»

Текст: Андрей Теодоров Q-Tuzoff

GUILD WARS

ЗАМЕТКИ У БИВУАКА. ТОМ ТРЕТИЙ



ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Завершив еще в прошлом месяце Roleplay, я вместе со своей командой отправился покорять вершины PvP-ладдеров (да, мы просто ужасно амбициозны!). Честно говоря, дела у нас шли не так хорошо, как хотелось бы. Некоторые мои собратья по оружию стали уделять на ***Guild Wars*** гораздо меньше времени, а с двумя товарищами пришлось и вовсе распрощаться. Кое-кто, оказывается, ставил перед собой цель лишь пройти финальный квест, кому-то совершенно не пришлись по вкусу местные PvP-баталии.

Честно говоря, PvP действительно может наскучить довольно быстро, но только в том случае, если ты выйдешь на арену недостаточно подготовленным. Ведь постоянно проигрывать не нравится никому. Я же советую тебе последовать моему примеру – пройти до конца всю сюжетную линию игры (к этому моменту у персонажа накопится достаточное количество умений) и только после этого состязаться с себе подобными. Лишь тогда ты откроешь «второе дыхание» этой игры в полной мере.



Быстрое поражение. В следующем раунде мы их точно сделаем, если только лекарь первым не помрет.



Onaona Kubkub. Несмотря на смешное имя, этот монстр представляет серьезную опасность даже для бывалых игроков.

АМЕРИКА ИЛИ ЕВРОПА?

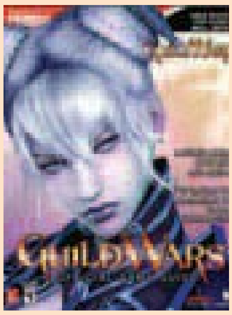
В Guild Wars нет такого понятия, как «американская» или «европейская» версии – в настройках аккаунта игрок волен пять (в последних тиражах игры – уже только четыре) раз «перепрыгивать» с одной зоны на другую. Почти как смена региональной принадлежности в DVD-плеере. На первых порах я даже не подозревал о такой возможности и обитал на просторах американских серверов. Но, прознав о том, что можно запросто прорубить окно в Европу и незамедлительно пролезть туда – воспользовался этим шансом. Каково же было мое разочарование! Проболтавшись в обеих зонах примерно одинаковое время, дабы понять, где трава зеленее и сахар слаще, я сделал однозначный вывод – у американцев круче по всем параметрам. Во-первых, у них на сервере все говорят по-английски (бельгийского, немецкого, французского и прочего малопонятного говора там точно не встретишь). Во-вторых, народонаселения там гораздо больше, соответственно, выше шанс сколотить приличную партию. В-третьих, азиаты в гости к американцам не захаживают. Прошу не считать меня ксенофобом или, чего пуще, расистом, но играть с представителями азиатских стран очень сложно по многим причинам (основные – элементарная бестактность и недобросовестность). Причем сие утверждение касается не только Guild Wars, но и любой другой онлайновой игры.

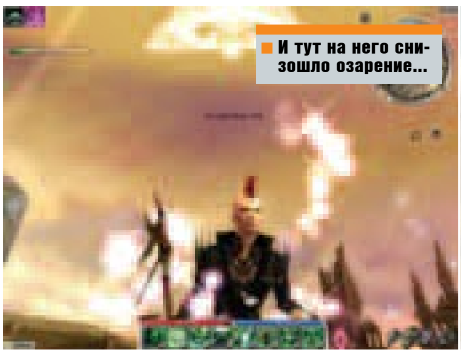
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Пока элементалист Q Tuzoff набирает «очки славы» на аренах в составе родной гильдии, отважная женщина-воин Q Tuzia волонтерствует (волонтеры в MMORPG – это люди, которые помогают новичкам делать первые шаги в мире игры) в Roleplay. Данное занятие держится на голом энтузиазме, но оно того стоит – большинство «учеников», поднаторев, с удовольствием присоединятся в гильдию наставника. А ведь так хочется вывести родные команды хотя бы в первую сотню рейтинга... Двери «Пьяных медведей» и "Darkness It Shall Be" всегда открыты для отечественных геймеров – вливайся в наши ряды и ты!

ЕСЛИ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ БОЛЬШЕ...

Компания **Prima** известна тем, что выпускает великолепные детальные руководства и прохождения к наиболее известным играм (как компьютерным, так и консольным). Ее продукция традиционно славится глубиной и подробностью описания. Например, пособие по ***EverQuest II*** занимало несколько сотен страниц, но при этом охватывало абсолютно все элементы игры. Не так давно в продаже появился так называемый Eguide и к ***Guild Wars***. Восьмидесятистраничное руководство содержит в себе массу полезной информации – например, подробное прохождение каждого квеста и список богатых на всякое добро локаций. Стоит это счастье около $15, но ежели тебе важно содержание, а не форма, советую поискать в интернете скан книжки – он уже там появился. И что самое главное, абсолютно бесплатно.





И тут на него снизошло озарение...



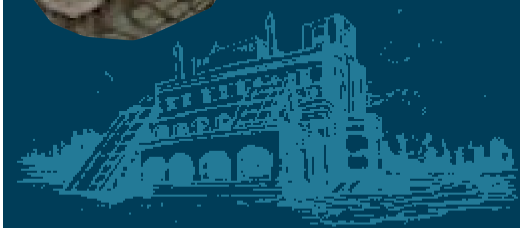
Кто сказал «мяу»?!



Только не думай, что моя боевая подруга прицеливается из винтовки. Она просто играет на скрипке...







Создать ролик, основанный на 3D графике, очень непросто. Поэтому пункт «видеоролик», появившись в планах художников, всегда вносит в ритмичный трудовой процесс легкий диссонанс.

EX MACHINA

Текст: Роман Латынов

РОЛИК – ЭТО НЕ ИГРУШКИ

По сравнению с моделированием низкополигональных объектов для игр, производство роликов требует более глубоких знаний 3D пакета, более мощных «машин» и вообще много чего «более». Мы, признаться, поначалу не были готовы к этому на все сто. Но, как говорится, кто не рискует – тот не пьет шампанское. Сегодня, оглядываясь назад, мы можем сделать множество полезных выводов. По крайней мере, нам теперь известно, как сделать по-настоящему хороший 3D ролик.

А ВДОЛЬ ДОРОГИ МЕРТВЫЕ ЛЕЖАТ... И ТИШИНА!

Сценарий – очень важная часть любой игры. Ведь над тем, что ты написал, долгое время будет старательно работать масса людей. Сценарий к ролику-intro придумывали главный геймдизайнер, внутренний продюсер и я, художник проекта, на время ставший режиссером.
С одной стороны, в Intro мы хотели рассказать игроку насыщенную событиями предысторию. Все, конечно, замечательно, вот только в распоряжении у нас были всего два месяца и небольшая команда художников. Многими идеями, к несчастью, пришлось пожертвовать.
В итоге мы решили рассказать историю с помощью отдельных наиболее важных клочков, выдранных из сюжета. Я постарался сделать эти клочки максимально информативными, связать их смысловыми и визуальными переходами.
История людей у нас рассказывается с помощью предметов и событий, подобно тому, как это делают создатели рекламных роликов пива. Они, если ты не в курсе, согласно закону не имеют права использовать образы людей и животных. В нашем Intro человек появляется лишь в середине ролика.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Когда ты сам себе режиссер, сценарист и художник, финальный ролик зависит только от тебя. Но когда над проектом работает группа людей, приходится думать о целостности образа в головах каждого из них. Например, простая фраза в сценарии: «Грузовик едет по пустынной дороге» может быть передана в ролике многими способами. Какой грузовик? Как быстро едет? С какого ракурса его показывает камера? Каков ландшафт? Какая погода? Какое время суток? На каждый из этих вопросов сотрудники ответят по-разному. Если описать все подробно, то сценарий увеличится до размеров большой советской энциклопедии, и все равно целостного образа не получится. Нужна картинка... Для этого разработчики создают раскадровку, которая здорово помогает в планировании. Раскадровка – нечто вроде комикса. Там изображены ключевые кадры будущего Intro. Получается, что ты уже видишь ролик. Остается его только создать.

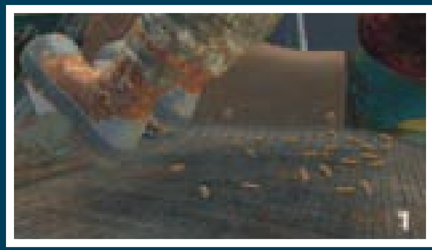
СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ?

Определившись с содержанием, мы столкнулись с новой проблемой. Как ты понимаешь, любой ролик ограничен по времени. Раскадровка позволяет проследить ход событий, но не показывает, к сожалению, как долго длится тот или иной эпизод. В итоге ролик может запросто превратиться в короткометражный



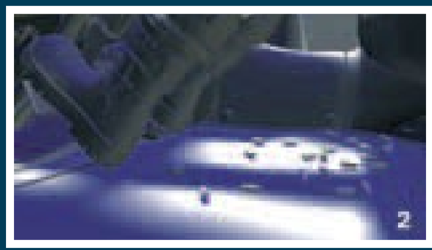
■ Чести оказаться на стекле грузовика удостоились самые фотогеничные из нашей команды.





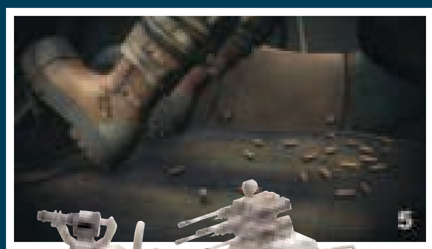












фильм или оказаться набором не раскрывающих тему эпизодов (и то, и то, естественно, недопустимо). Профилактикой от подобных проблем служит аниматик. Это черновая предварительная анимация, которая показывает, как быстро развиваются события в сцене. Роль объектов здесь играют обычные предметы. Вместо собаки – кубик, вместо дерева – цилиндр, вместо бабульки – шарик. Анимируем: катится шарик, за ним несется кубик, шарик взбирается на цилиндр, а кубик скачет внизу.

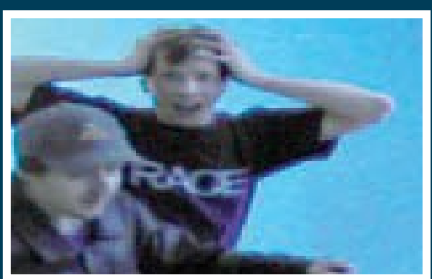
КАК ПОСТАВИТЬ ВЕСЬ ОФИС НА РЕНДЕР?

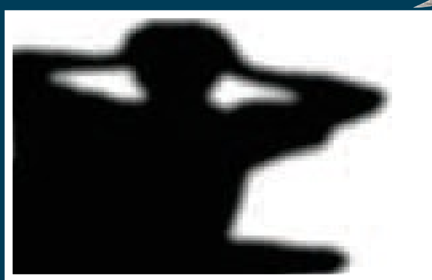
Во время игры просчет картинки (рендер) происходит настолько быстро, что вместо отдельных кадров мы видим непрерывный видеоряд. Рендер из 3D программ имеет больше возможностей по сравнению с просчетом в реальном времени, но и «съедает» больше времени (просчетом в реальном времени занимается твоя видеокарта, а за рендер из программ для работы с 3D графикой отвечает ЦП компьютера). Иногда просчет длится так долго, что «летят» все сроки. В таких случаях есть два пути: можно все как следует оптимизировать, использовать маленькие хитрости, а можно подключить к работе как можно больше компьютеров.
Мы привлекли добрую половину офисных машин к процессу создания Intro. Ревнивые владельцы «персональных друзей» то и дело прибегали к нам, жалуясь на небывалые «тормоза». Поскольку сотрудники с каждым днем сетовали все чаще, рендеры пришлось перенести на ночное время суток.

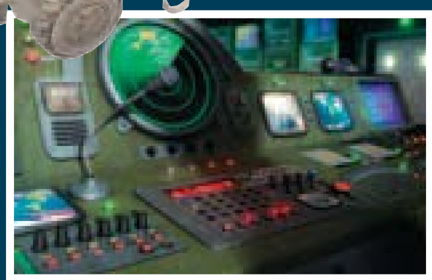
ХИТРОСТИ

Теперь расскажу о хитростях. Во-первых, мы сделали большую ставку на финальную сборку изображения из отдельных его частей. Для этого рендер производился по слоям. Данная технология ускоряет настройку материалов и света, так как их согласование производится не в 3D, а в 2D программе. Это позволяет интерактивно менять интенсивность света и тени, размытость и многое другое. На скриншотах видно, о чем речь: 1 – материалы и блики; 2 – тени и свет; 3 – тени рассеянного света; 4 – маска пыли в воздухе; 5 – финальная картинка, полученная при сведении слоев.
Во-вторых, в сценах, где камера не перемещается, на дальних планах вместо 3D объектов мы использовали анимированные 2D объекты. Благодаря этому увеличилась скорость обсчета и отпала необходимость в излишнем моделировании. Так были сделаны растительность, дома и горы на дальнем плане в сцене с восточным городом. Такая хитрость часто используется не только в играх. В кино и в театре это называется декорациями.
Третья хитрость: для имитации теней, падающих на приборную панель в сцене с радаром, мы взяли специально отснятое видео с бегущими на синем фоне людьми. Актерами стали сами разработчики. Пока их компьютеры обсчитывали картинку за картинкой, они с детским восторгом бегали перед камерой.
Вот и получается, что над роликом работала вся команда **Targem**. Кажется, нам удалось создать отличный вступительный ролик для хорошей игры.









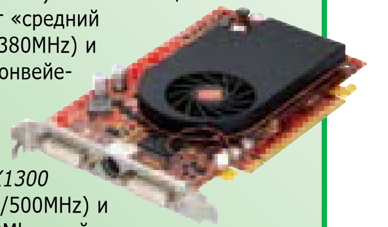


Бесперебойное питание для серьезных компьютеров

Скачки напряжения в электросети могут не только прервать увлекательную сетевую битву, но и повредить весьма недешевые комплектующие в игровой системе. Для мощных компьютеров, на борту которых работают производительные видеокарты и процессоры, компания **Lighthouse** представила новую серию источников бесперебойного питания *Master*, которая состоит из двух моделей под индексами *525* и *625*. Подобные ИБП относятся к линейно-интерактивным источникам: если в электросети случается какой-либо катаклизм или полное отключение, автоматическое реле с помощью преобразователя подключает ПК к аккумулятору. Новинки Master 525 и 625 имеют сходные характеристики. Единственное различие между ними заключается в мощности, которая составляет, соответственно, 525ВА (315W) и 625 ВА (375W). Время автономной работы от батареи варьируется от 5 до 110 минут в зависимости от конфигурации компьютера, а реле в моделях серии Master переключается в среднем за 4ms. Устройства оснащены функцией запуска системы без соединения с розеткой, двумя индикаторами для определения источника питания и уровня заряда, а также оборудованы защитой от перегрузок. На корпусе обоих девайсов есть *COM*-порт – подключив кабель, с помощью фирменного софта можно отслеживать степень зарядки батарей и состояние электросети. Модели ИБП Master 525 и 625 уже появились в продаже, их средняя розничная цена на российском рынке составляет $44 и $49 соответственно.

ATI выпустила видеокарты серии Radeon X1000

Не прошло и четырех месяцев с момента выхода на рынок флагмана компании **nVidia** *GeForce 7800GTX*, как **ATI** подняла брошенную перчатку. На свет появилось целое семейство *Radeon X1000*. Флагман новой линейки – *X1800 XT*. Чип *R520* сделан по 90-нм технологии, содержит 16 конвейеров, 8 вертексных блоков, полноценно совместим с шейдерами 3.0, поддерживает адаптивный антиалиасинг, *HDR*, *CrossFire* и 256-битный интерфейс шины. Топовый X1800XT представлен в двух версиях (256Mb и 512Mb) и работает на частотах 625/1500MHz (ядро/память). Вариация *X1800 XL* отличается от XT пониженными до (500/1000MHz) частотами, другой системой охлаждения («однослотовой») и меньшей ценой. Следом за флагманом идет «средний класс» в лице *X1600 XT* (590/1380MHz) и *X1600 Pro* (500/780MHz) – 12 конвейеров, 128bit, объем памяти 256 или 128Mb. Замыкает линейку 4-конвейерные *X1300 PRO* (128bit, 256Mb, 600/800MHz), *X1300* (64-128bit, 256 или 128Mb, 450/500MHz) и бюджетная X1300 HM (32bit, 32Mb своей и до 96Mb внешней памяти, 450/1000MHz). Вариации на базе X1800 будут стоить от $449 до 549, X1600 – от $150 до $250, а X1300 – от $79 до $149. Производители заявляют, что большинство модификаций будет доступно уже с ноября, а вот появление видеокарты Radeon X1600 (XT и Pro) придется подождать до декабря.





ViewSonic VX922: время отклика 2ms



Инженеры компании ViewSonic продолжают совершенствовать Overdrive своих мониторов. С ноября 2004 года, когда компания представила первый в мире 8ms-монитор (тогда еще без технологии овердрайва), время отклика сократилось в четыре раза. Абсолютный рекорд был побит 19-дюймовой моделью *VX922* – латентность матрицы этого чемпиона составляет 2ms! Дисплей построен на панели *TN+Film* и обеспечивает стандартное разрешение 1280x1024 точек, контрастность 650:1 и яркость 270cd/m2. Углы обзора равны 150 градусов по вертикали и 135 градусов по горизонтали. Ориентировочная стоимость VX922 составляет $520. В настоящее время новинка предлагается только для азиатского региона, но к зиме обещают начать ее поставки в США и в Европу.

Prestigio намерена побороться с Apple?



Рекордный доход за всю свою славную историю **Apple** получила в уходящем 2005 году. Произошло это, как ни удивительно, не за счет компьютерного бизнеса компании, а благодаря сенсационным продажам плееров *iPod*. Разумеется, конкуренты не могли остаться равнодушными – в октябре южнокорейская **Prestigio** представила свою линейку *PMPx* (*Prestigio Mobile Player*). Любопытный девайс *PMP-301* включает в себя жесткий 2,5-дюймовый диск (емкостью от 20 до 100Gb) и совмещает функции портативного плеера и видеомагнитофона. Его можно напрямую подключить телевизору, монитору или к акустической системе. Кроме того, PMPx удобно использовать в качестве внешнего USB-накопителя, с помощью которого легко архивировать или «перебрасывать» на другой компьютер важную информацию большого объема. Устройство способно воспроизводить файлы в форматах *MP3*, *MPEG4*, *WMA*, *DivX3*, *DivX4*, *DivX5*, *XviD*, *DVD-Video*, *SVCD*, *Video-CD* и *JPEG*, поддерживает телевизионные стандарты NTSC/PAL и поставляется вместе с пультом ДУ. Цена новинки составит $199, время начала поставок – ноябрь месяц.

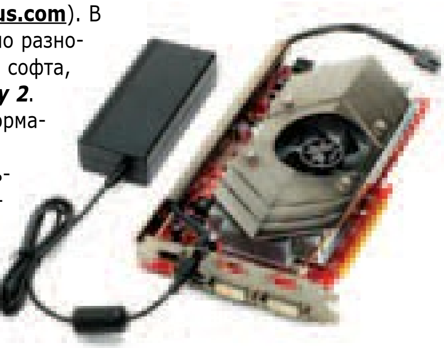
Материнская плата с Sound Blaster Audigy

MSI продолжает развенчивать миф о невысоком качестве встроенных в материнскую плату звуковых контроллеров. Недавно была анонсирована *K8N Diamond Plus* на чипсете *NVIDIA nForce4 SLI*, совместимая с процессорами *AMD Athlon 64* (разъем 939) и поддерживающая 16-скоростную формулу для каждого из двух видеоразъемов *PCI-Express*. Интересная особенность «брильянтовой» модели – 8-канальный аудио-процессор *Creative Sound Blaster Audigy SE* (24bit 192kHz, сигнал/шум – 106dB). Остальные характеристики K8N Diamond Plus следующие: 4 разъема *SATA II*, два канала *ATA 133*, 8x*USB 2.0*, гигабитный LAN и 4 отсека для памяти DDR 400. Предполагаемая стоимость материнской платы пока неизвестна.



Новый видео-«катамаран» от ASUS

Иногда на рынке появляются видеокарты, которые сразу хочется отправить в музей. И причина тут не в низкой производительности (совсем наоборот!), а в уникальности подобной «железяки». Но модель *ASUS Extreme N7800GT Dual* достанется далеко не каждому коллекционеру – выпустили ее тиражом всего лишь 2000 экземпляров. На борту видеоадаптера располагаются два чипа *GeForce 7800 GT*, объединенные между собой в режиме *SLI*. В сумме получается 40 пиксельных конвейеров, а совокупный объем памяти GDDR-3 (1.6 наносекунд) составляет 512Mb. Интересная особенность «тандема» – собственный блок питания. Сложно сказать, почему производители раньше не додумались до подобного решения – обычно покупателю «горячих» карт приходится ломать голову над задачей: хватит ли штатного БП на нового «жителя» или нет? В случае с N7800GT Dual достаточно найти лишь свободную розетку. Оба графических процессора и память работают, соответственно, на частотах 430/1200MHz, а производительность в ***3DMark05*** составляет (по информации **ASUS**) ни много ни мало 11099 «попугаев». Помимо увеличения скоростных характеристик, пользователь получает возможность выводить изображение одновременно на четыре монитора (пара штатных выходов DVI-D и планка на аналоговые разъемы D-Sub). Несмотря на формулу «два в одном», для поддержки видеоадаптера потребуется материнская плата SLI (список совместимых моделей можно обнаружить на сайте **http://www.asus.com**). В комплект поставки, помимо разнообразных игр и полезного софта, входит диск с ***Call of Duty 2***. По предварительной информации, стоимость ASUS EN7800GT Dual будет чуть-чуть выше, чем у двух видеокарт GeForce 7800 GT отдельно, а ориентировочное время появления в продаже – конец осени.



24-дюймовый ЖК-монитор за $1000

Компания **Acer**, по словам ее представителей, совершила «бархатную революцию» на рынке ЖК-мониторов. Причиной для столь громкого заявления стала новая модель *Acer AL2416W* с диагональю 24 дюйма. Изюминка этого «гиганта» – относительно демократичная цена, которая составляет чуть больше $1000 (29990 рублей). Если ты любишь смотреть на компьютере фильмы, то монитор тебя не разочарует – матрица не только огромная, но и широкоформатная (16:10), а контрастность 1000:1 позволяет рассчитывать на неплохой уровень черного цвета. Что касается игр, то со временем отклика также все очень неплохо – заявленная цифра 6мс позволяет надеяться на полное отсутствие смазываний картинки в динамичных сценах. Яркость дисплея у AL2416W составляет 500cd/m2, а углы обзора – 178 градусов по вертикали и горизонтали.
Из дополнительных опций монитора можно отметить поддержку замка *Kensington* (если вдруг кто-то захочет унести этого красавца) и крепление для кронштейна *VESA*. Для подключения к компьютеру может использоваться либо аналоговый разъем *D-Sub*, либо цифровой видеоинтерфейс DVI-D. Модель AL2416W уже появилась в магазинах.



Новые мыши от A4Tech

Известный разработчик компьютерной периферии **A4Tech** представил две оптические мыши серии *X7*. Беспроводная модель *X-708K* может обходиться без батареек, используя специальный коврик, входящий в комплект поставки. Для тех же, кому не нравится зависимость от mousepad'а, был представлен и традиционный «грызун» *X-708*. Сенсор новых манипуляторов работает с разрешением в 800dpi. Микрочип отслеживает перемещения со скоростью до 1 метра в секунду и контролирует ускорение до 15G. Частота опроса при USB-подключении составляет 125 Гц. Производителем отмечается, что кнопки изготовлены на фабриках японской компании OMRON и выдерживают до 800 тысяч «кликов». Интересная черта новинок – специальное программное обеспечение ***X7-Works***, позволяющее продублировать любую функцию клавиатуры на каждую из шести клавиш «грызуна». Мыши уже появились в продаже, рекомендованная цена на обе модели составляет $19.



19-дюймовый ноутбук

Кто сказал, что мобильный компьютер не может обладать большим экраном? В модели *Samsung M70* сумели разместить 19-дюймовый широкоформатный дисплей с разрешением 1680x1050 пикселей (соотношение сторон – 16:10). При этом вес лэптопа всего на полтора килограмма отличается от «среднестатических» 3 кг и составляет 4,4 кг. Яркость широкоформатной матрицы – 280cd/m2, контрастность – 600:1, а время отклика – 10ms. Немалые габариты лэптопа позволили снабдить модель полноразмерной клавиатурой, включающей в себя блок цифровых клавиш. Интересной особенностью новинки является возможность отсоединения LCD-панели от основной части и установки ее на дополнительной подставке подобно обыкновенному монитору. Экран подключается к основному блоку по интерфейсу DVI и при желании может быть использован с любым компьютером. Система построена на базе *Intel Centrino* (*Sonoma*), а выводом изображения управляет производительный видеоадаптер от **nVidia** (конкретная модель пока не сообщается). Портативный ПК оснащен также пишущим DVD-приводом, TV-тюнером и поддерживает технологию *AVS Now*, с помощью которой можно смотреть TV-программы, просматривать фото и видеофайлы уже через 12 секунд после включения питания. К новинке прилагается пульт дистанционного управления, а звуковая система включает в себя сабвуфер. Ни о цене, ни о времени появления Samsung M70 на рынке пока информации нет.



КОМПЬЮТЕР DEPO EGO 370

Текст: Антон Карпин (karpin@gameland.ru)



НАЧИНКА

В компьютере установлен процессор *Intel Pentium 4 640*, совместимый с разъемом *LGA775*. *CPU* функционирует на частоте 3200MHz, обладает внушительным кэшем L2 объемом 2Mb, поддерживает шину 800MHz и способен работать с 64-разрядными приложениями в соответствующих операционных системах. Этот «камень» легко совмещается и с технологией многопоточности *Hyper-Threading*, что, учитывая большой размер кэша, серьезно ускоряет такие процедуры, как кодирование музыки/видео или работу в ***Adobe Photoshop***. Платформой для *DEPO Ego 370* служит системная *mATX*-плата от **Foxconn** на базе микросхем *SiS 649*. В конфигурации, которую мы рассматриваем, ПК оборудован жестким диском объемом 160Gb с быстрым *SATA*-интерфейсом и 512-мегабайтной оперативной памятью (PC3200 DDR). В дальнейшем ты можешь установить в DEPO EGO 370 до четырех устройств Ultra ATA и до двух Serial ATA (с возможностью объединения в RAID-массив 0, 1). Размер ОЗУ также можно увеличить – на плате есть свободный отсек. Если ты захочешь заменить встроенный 5.1-канальный звук на что-то более серьезное, к твоим услугам 2 пустых *PCI*-слота (третий занят ТВ-тюнером). Блок питания от известной компании **FSP Group** обладает достаточной мощностью (350W) и способен обеспечить бесперебойную работу значительного числа дополнительных устройств. Кстати, боковая стенка корпуса оборудована специальной трубой для отвода нагретых потоков воздуха от процессорного кулера.

МОЩНАЯ ВИДЕОКАРТА

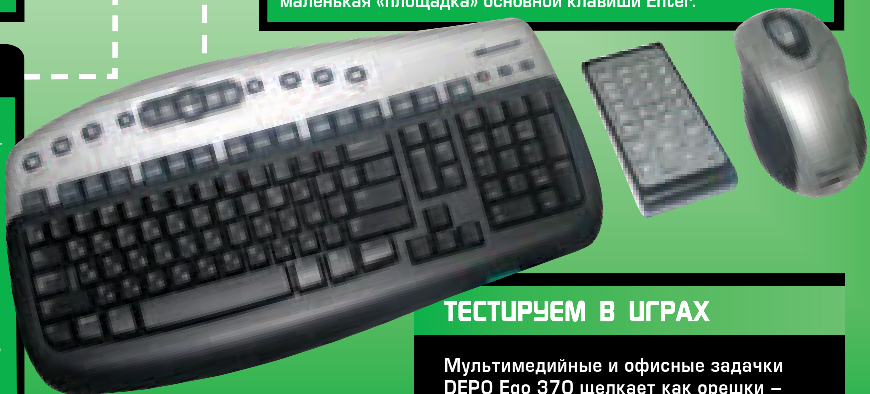
Компьютер комплектуется видеокартой *ATI Radeon X800GT*, которая совместима с разъемом *PCI-Express*, несет на своем борту 256Mb GDDR3 памяти и оснащена телевизионным выходом *TV-Out*. Графический адаптер можно подключить к двум мониторам (именно столько портов DVI на его задней стенке). Для тех дисплеев, которые оборудованы только аналоговым интерфейсом *D-Sub*, совместимость также предусмотрена – *DEPO Ego 370* комплектуется переходником D-Sub-DVI. Необходимо отметить, что видеокарта работает на высоких частотах 475/980MHz (ядро/память), а также использует производительную 256-битную шину передачи данных.

ГОТОВЫЙ МЕДИАЦЕНТР

С покупкой *DEPO Ego 370* ты можешь отказаться от видеомагнитофона, радиоприемника и телевизора. Система комплектуется *TV/FM*-тюнером, который позволяет смотреть телепередачи и записывать их на винчестер (причем возможна как мгновенная запись, так и по таймеру, когда ты спишь, работаешь или учишься). Для полного сходства с бытовой электроникой ПК оснащен пультом дистанционного управления. Полученные видеофрагменты или музыкальные ролики легко залить на «болванки» и поделиться ими с друзьями, благо компьютер оснащен *DVD*-рекордером с поддержкой большинства форматов *CD*- и DVD-дисков, включая двухслойные. Что приятно, в проводах путаться не придется – *DEPO Ego 370* оснащен беспроводным набором «клавиатура + мышь» *Microsoft Wireless Optical Desktop*. Мышь очень легкая и удобная (мы о ней писали в позапрошлом номере журнала), ее колесико умеет прокручивать страницы или выбирать оружие не только по вертикали, но и по горизонтали. Клавиатура обладает целой россыпью мультимедийных кнопок быстрого доступа, а единственный ее минус – слишком маленькая «площадка» основной клавиши Enter.

ВСЕ ПОД РУКОЙ

Собранный компьютер *DEPO EGO 370* находится в симпатичном корпусе черного цвета с декоративной вставкой из серебристого пластика на лицевой панели. На ней, для лучшей циркуляции воздуха, есть несколько вентиляционных отверстий. Спереди расположена кнопка включения с подсветкой синего цвета и картридер для «дискет 21 века». Поддерживаются четыре самых популярных формата карт памяти – CF, MMC, SD, MS, и в некоторых модификациях картридер может быть оборудован портом *USB 2.0*. В верхней части разместился мультиформатный оптический привод. Под откидывающейся крышечкой в нижней части блока находятся два разъема USB 2.0, а также выходы на наушники и микрофон.



ТЕСТИРУЕМ В ИГРАХ

Мультимедийные и офисные задачки DEPO Ego 370 щелкает как орешки – это позволяет и мощный процессор с удвоенным кэшем, и достаточный объем оперативной памяти. А как обстоят дела с играми? Оказалось, что компьютер весьма неплохо «вооружен» для виртуальных сражений. В ***3DMark03*** система набрала 8415, а в ***3dmark05*** – 3736 «попугаев» (установки по умолчанию – 1024x768, noAA, noAF). При тех же настройках в FarCry мы получили – 80fps, в ***Half-Life 2*** – 89fps. Не столь удачным, но вполне достаточным, был результат в ***Doom3*** (59 fps) – эта игра больше заточена на адаптеры от ***nVidia***. С другой стороны, комплектный ATI Radeon X800GT – одна из немногих middle-end карт, способных вытянуть ***F.E.A.R. (MP Beta)*** – 23fps.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- ОС: MS Windows XP SP 2;
- процессор: Intel Pentium 4 640;
- память: 512Mb PC3200 DDR;
- жесткий диск: 160Gb SATA ;
- видеокарта: ATI Radeon X800GT;
- клавиатура и мышь: Microsoft Wireless Optical Desktop;
- разъемы на передней панели: Кардридер (CF, MMC, SD, MS), 2xUSB 2.0, выход на наушники и микрофон;
- разъемы на задней панели: 4xUSB 2.0, 2xPS/2, LPT, LAN (RJ-45), COM, VGA, FireWire, SPDIF;
- мультиформатный DVD-привод
- встроенный звук: 5.1-каналов;
- форм-фактор: MiniTower;
- ориентировочная цена: $1059

БЕСПРОВОДНЫЕ КОНТАКТЫ WI-FI

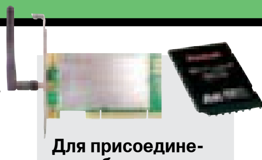


Это случилось совсем недавно. Всего лет пять назад. Компьютеры уже не были большими – появились и производительные ноутбуки, и миниатюрные КПК. Но их крепко привязывала друг к другу паутина проводов. Хочешь данные перекачать? Присоединяй «хвост» в *LAN*, *USB* или, что еще хуже, в *RS-232*. Можно, конечно, инфракрасным портом воспользоваться, тут никакой «лапши» не надо, но требуется прямая видимость, а о скорости такого решения я даже и не говорю...

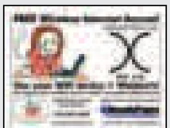
Текст: Михаил Сотник (sotnik@tample.ru)

Быстрый и беспроводной

Все изменилось с появлением *Wi-Fi* – технологии, которая позволяет связывать компьютеры в локальную сеть без использования проводов. Название это расшифровывается как *Wireless Fidelity*. Сейчас наиболее распространены три модификации – *IEEE 802.11a*, *b* и *g*, различающиеся максимально возможной скоростью передачи данных и дальностью, на которой может быть установлено соединение. Под аббревиатурой IEEE скрывается название института, в котором все эти и другие версии были разработаны – *Institute of Electrical and Electronic Engineers*. Самым распространенным на сегодня является протокол *IEEE 802.11b*, использующий диапазон частот от 2,4 до 2,4835GHz. Технология поддерживает максимальную скорость в 11Mbit/s, при этом дальность передачи сигнала составляет 100 метров, однако на открытой местности она может достигать и больших значений (до 300-400 метров). Стандарт 802.11a в России не прошел сертификацию, поскольку требует диапазона, который уже используется некоторыми ведомствами. Базовая частота 802.11a составляет 5GHz, а скорость – 54Mbit/s. Модификация с индексом g сочетает в себе лучшие качества обоих стандартов – «свободные» 2,4GHz и соединение на 54Mbit/s. Стоит подчеркнуть, что подобные скорости передачи, как и любой другой теоретический максимум, почти недостижимы на практике. Реальные возможности стандарта 802.11b, как правило, ограничены 4-5Mbit/s, а 802.11a – 20-25Mbit/s. Кроме того, в данное время ведется разработка 802.11n, который сможет обеспечить канал до 320Mbit/s, а города в радиусе 50 км от каждой точки доступа «накроют» сети *802.16* и *802.20* (*WiMax*) – технологии, по своим масштабам напоминающие сотовую телефонию.



Для присоединения к беспроводной сети тебе надо приобрести специальную сетевую карту, которая совместима со стандартом Wi-Fi. Такие устройства производят в самых различных форм-факторах – *USB, PCI, PCI Express, PCMCIA*, а также в виде флэш-карточек Wi-Fi SD или Wi-Fi CompactFlash – последние две обычно предназначены для установки в КПК и ноутбуки, оснащенные кард-ридерами. Для лэптопов также есть *mini-PCI* карты. К адаптеру, кстати, можно докупить внешнюю антенну – это увеличит дальность и стабильность связи.





Иногда на *хот-споты* можно наткнуться в совершенно неожиданных местах. Например, в моем доме «пеленгуются» аж три точки доступа. В Европе же и Америке поиск необъявленных зон *Wi-Fi* уже давно превратился в спорт, получивший название Wi-Fi Hunting. У этого новомодного развлечения даже сформировались клубы фанатов, неустанно колесящих по городам и весям.

Бонусы и фишки

Основа беспроводной сети Wi-Fi – точка доступа, которую подключают к обычному кабелю Ethernet или к компьютеру. После этого вокруг ТД образуется территория радиусом 50-100 метров, которую называют *хот-спотом* или зоной Wi-Fi. Как раз в пределах этой территории можно пользоваться беспроводной сетью. Использование отдельной точки доступа необязательно, с помощью двух Wi-Fi карт можно напрямую соединить несколько клиентских устройств, например, настольный ПК и ноутбук.

Так чем же так хороша беспроводная сеть для пользователя? Для того чтобы подключиться к точке доступа, обладателю ноутбука или другого устройства, оснащенного Wi-Fi адаптером, необходимо просто попасть в радиус ее действия. Все настройки большинством современных операционных систем производятся автоматически.

Сбрось паутину проводов

Wi-Fi-сети незаменимы не только в кафе, но и дома. Главным образом потому, что не приходится тянуть провода и сверлить стены. Той скорости, которую позволяют достичь стандарты, хватает для всех современных игр, а ведь можно еще обмениваться файлами. Технология Wi-Fi удобна также для организации подключения сразу нескольких компьютеров к интернету. Существуют и модемы ADSL, совмещенные с беспроводным блоком. Кстати, радиоволны неплохо проникают сквозь стены. Так что, при желании можно будет сразиться в ожесточенном сетевом бою с соседом по лестничной клетке. Если, конечно, он захочет.

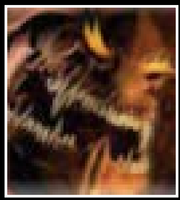
ЗАЩИТИ СВОЮ ТОЧКУ ДОСТУПА



Не забывай, что если ты установишь точку доступа, то изначально к ней сможет подключиться любой желающий – это обратная сторона удобства использования. Все бы ничего, но если компьютер не слишком хорошо защищен, злоумышленник может воспользоваться твоей информационной беззащитностью. Посему, активируя *Wi-Fi*, внимательно посмотри рекомендации по настройки безопасности, а также установи брандмауэр и антивирус. При желании можно вообще закрыть свой хот-спот для посторонних.

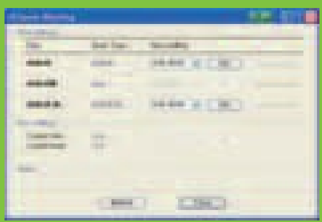

ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР
Тесты техники, советы по выбору и установке домашнего кинотеатра – ЖК-телевизоры, AV-ресиверы, DVD-плееры, акустика и многое другое.
СМОТРИ_СЛУШАЙ_ЧУВСТВУЙ
11
(15)_НОЯБРЬ_2005
DVDXPERT
ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР
11 ЭКСПЕРТОВ ПРОВЕЛИ БОЛЕЕ 400 ЧАСОВ В ЛАБОРАТОРИИ, ЧТОБЫ ПРЕДОСТАВИТЬ ВАМ ТЕСТЫ 10 ЖК-ТЕЛЕВИЗОРОВ, 10 AV-РЕСИВЕРОВ, 3 ПРОИГРЫВАТЕЛЕЙ DVD, 3 КОМПЛЕКТОВ АППАРАТУРЫ ДЛЯ ДК, 2 ПАР АКУСТИКИ
Смотри! Высокое разрешение!
ХРОНИКИ
РИДДИКА
DVDXPERT
Dolby Digital 5.1
1.85:1 Anamorphic widescreen
На DVD-приложении: Вин Дизель, Колм Феоре, Джуди Денч в фантастическом фильме Дэвида Туи «ХРОНИКИ РИДДИКА» (2004)*
*100% гарантия широкоэкранного анаморфного изображения; звуковые дорожки DD5.1. DVD-приложения к журналу соответствуют уровню качества ЛУЧШИХ мировых изданий!

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! Новый год не за горами, но холода нас не пугают. Компьютерная справочная FAQ'а продолжает работать, несмотря на угрожающе нависающие сосульки. Отправляй нам свои вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме, мы, JeForce и MegaZver, всегда рады тебе помочь.

Q **Здравствуйте, уважаемые JeForce и MegaZver!!! Меня интересует вопрос: чем отличаются *DVD-R* от *DVD+R* и *DVD-RW* от *DVD+RW*? Насколько я понял, DVD+R и DVD+RW – это более новая технология, чем DVD-R и DVD-RW. Если можно – поподробнее.**



A Плюс и минус – это форматы, представленные в свое время двумя конкурирующими альянсами. Компания **Pioneer**, входящая в **DVD Forum**, первой выпустила DVD-R-приводы, которые имели объем сначала 3.95Gb, а затем и 4.7Gb. Чтобы «прожечь» диск, этот стандарт использует для записи такую же, как и CD-R, технологию. DVD-RW уже значительно отличался от CD-R и предлагал для записи более совершенный метод изменения фазы. Что касается DVD+RW, то эти диски были разработаны **DVD+RW Alliance**, а DVD+R – это однократно «прожигаемая» версия +RW.

Если говорить о практическом применении, то каждый из форматов имеет свои достоинства и недостатки. Например, записывая файлы на DVD-R, ты почти всегда можешь быть уверен, что информация прочитается на большинстве приводов. Для DVD+R и RW таких гарантий по совместимости несколько меньше – ряд DVD приводов не умеют «понимать» «плюсы». Для них можно выставлять так называемый «битсеттинг» *DVD-ROM* (т.е. обмануть привод, сообщив ему, что перед ним обыкновенный DVD-ROM). В таком случае их будут читать все устройства, но подобная манипуляция требует наличие у драйва функции *Bitsetting*'а. Теоретически, за счет боле совершенной технологии, DVD+R и RW пишутся с меньшим уровнем ошибок, чем DVD-R. На деле же стабильность работы во многом зависит от конкретного производителя и модели – как используемых «болванок», так и DVD-рекордера.



Q **Недавно купил домашний кинотеатр *Sven HT-475* и звуковую карту *Creaive SoundBlaster Audigy 2 Value*. Проблема заключается в том, что не работает сабвуфер! Драйвера обновлял, *Windows* переустанавливал, даже 4-контактный миниджек купил. Ничего не помогает! По этой теме излазил кучу сайтов и форумов. Помогите, пожалуйста!**

Арсен Сайфуллин.

A Модель действительно сложная, и с продукцией Creative дружит через раз, хотя в настроенном состоянии звучит неплохо. Два крайних выхода слева (черный и зеленый) на карте отвечают за передние и задние колонки. Подключи их к SR SL и FR FL на сабвуфере соответственно. После этого тяни два провода от выхода звуковой карты справа (оранжевый разъем) к SW и CE (красный к SW (саб), а белый – к CE (центр)). Затем включай звуковую карту в режим 5.1, активизируй в настройках *Bass Redirection*, а потом регулируй *Subwoofer Volume* и *Crossover Frequency* (частоту кроссовера). Должно помочь. Запасной вариант – скачай и установи KX-драйвера с сайт **http://kxproject.lugosoft.com**. Это альтернатива «дровам» от Creative для звуковых карт *SB Audigy* и *Audigy 2*. Они позволяют произвести значительно более тонкую настройку системы. Если же басы и после этого не заработают – обращайся в магазин, возможно, у тебя просто брак.

Q **Здравствуйте! Когда я купил Seagate на 80Gb, то «разбил» его прилагающимся софтом (*Seagate Drive Manedger*) на три раздела в FAT32 (30\30\20). Придя к другу с винчестером, я обнаружил, что Windows видит мой диск только в безопасном режиме и определяет размер как 0Gb, BIOS же назвал мой винт правильно, но размер определил по первому разделу (т.е. 30Gb). *Partitionmagic* не спасает (я пытался не разбить заново, а просто «подтвердил» старые разделы). Что делать?**

A Скорее всего, когда ты подключал винчестер к компьютеру друга, то неправильно установил джамперы. Возможно, что вместо того, чтобы выставить жесткий диск на cable select\Master\Slave, ты переключил его на работу в специальный режим (в котором HDD работает как 30Gb). Перепутать местами джампера между этими двумя положениями совсем не сложно, так как они зеркально расположены по отношению друг к другу.

Q **Здрасьте! У меня постоянно перезагружается мой компик, особенно когда кодирую фильм или играю в *Half-Life 2*. Железо: *Pentium 2.53GHz* (разогнанный до 2.85GHz), *Asus P4S533 (SIS 645DX)*, *Asus V9999GT (GF 6800GT)*, 1024Mb (2x512 hynix), WD 80Gb , Mobile-Rake, DVD-ROM Asus, DVD-RW/R *Asus DRW-1604P*, Sound *Creative Sound Blaster Live! 24-bit*, БП FSP 300W. Please help!**

RAIN

A Здравствуй RAIN! Очень жаль, что с твоим компиком случилась такая беда. Но ты сам виноват в этом. Прежде чем заниматься разгоном, нужно позаботиться о хорошем охлаждении и теплоотводе. Также важно помнить, что в результате разгона вырастает энергопотребление компьютера, и блок питания просто может не вытягивать твою систему. Вывод – убери разгон, включи тяжелое приложение и протестируй систему на стабильность. Также вполне возможно, что дело не только в процессоре, но и в видеокарте – GeForce 6800GT очень «прожорливое» устройство. Скорее всего, тебе придется купить новый БП, желательно на 400-500W минимум.

Q **Привет. Как узнать название своей материнской платы?**

Scorpion

A Способов много. Я бы начал с изучения упаковочной коробки, на ней точно должно быть название. Если ее нет, я бы обратил внимание на саму плату, как правило, там есть наклейка с индексом модели. Ну и последний способ, возможно, самый простой – ***SiSoft Sandra 2005 SP2***. Утилита покажет всю информацию о твоем компьютере, поможет его протестировать и сравнить с производительностью других систем.

Q **Здравствуйте! У меня какая-то странная проблемка с компьютером. Он по-**

чему-то очень часто зависает сам по себе. Я пробовал проверять его на вирусы: нашел 12 троянов, удалил их, но зависания продолжились. На системном диске свободно 1,3Gb. Обычно этого всегда хватало для корректной работы системы. Но тут неожиданно стало исчезать само по себе место на этом диске. Вышел из игры смотрю – уже 1,01Gb! Потом в интернет зашел, посидел там на форуме минут 10. Вышел, бац – место уже 880Mb! Это как же так? Таким образом оно уменьшилось до 400Mb, и вдруг после очередной перезагрузки компа опять 1,2Gb! Ничего не понимаю.

Tenzor777

A Начнем с безопасности. При выходе в интернет всегда включай Firewall (например *Agnitum Outpost Firewall 3.0*) и антивирус (допустим, *Антивирус Касперского Personal*), и не забывай вовремя обновлять их. Судя по всем описанным глюкам системы (вопрос был сильно сокращен), будет проще отформатировать диск C и установить Windows заново, чем заниматься ее реанимацией. Теперь о загадочном исчезновении места на жестком диске. Место никуда не исчезает, оно просто временно занимается своп файлом (виртуальной памятью). При нехватке ОЗУ Windows помещает их в своп файл.

Q **Пришла пора менять видеокарту, и я просто не знаю, какая лучше. Посоветуйте видеокарту стоимостью меньше $200, чтобы fps в том же *Far cry* был 25-30 кадров при включенных антисалинге и азиотропной фильтрации и разрешении 1024x768. Ах да, чуть не забыл – слот AGP. Ответьте, плиз! Железо: *Intel Celeron* 1700Mgh (Socket 478), *ATI saphire radeon* 9200SE 128Mb, 768Mb DDR, *Gigabyte GA-8sr533p*, *Windows XP* (без сервиспаков).**

IMPERATOR3

A На сегодняшний момент из видеокарт под слот AGP стоит обратить внимание на *GeForce 6600 GT* или *Radeon x800 GT/GTO*. Тебе также не помешало бы сменить процессор на что-нибудь более производительное, для современных игр быстрый процессор не менее важен, чем видеокарта.

Q **Здравствуйте, уважаемые JeForce и MegaZver!!!!! Я кое-где прочитал, что нельзя заказывать комплектующие в интернет-магазинах. Неужели, даже на официальных сайтах известных магазинов (таких, как *Polaris* и *Техмаркет Компьютерс*)? Не могли бы вы указать магазины, где продают действительно качественные комплектующие, корпуса, мониторы, периферию и д.р.**

A Здравствуй! Не стоит верить всему, что пишут «кое-где». На официальных сайтах интернет-магазинов можно заказывать комплектующие без особой опаски. Крупные фирмы дорожат своей репутацией и без лишних слов меняют нерабочие железки, предоставляют гарантию, иногда даже бесплатную доставку и возможность в течение двух недель сделать «мани-бэк». Из своего личного опыта могу посоветовать ultracomp.ru – интернет-магазин, который соответствует выше перечисленным требованиям.

Q **Привет! У меня стоит *Pentium 4* 3,0GHz. Я читал, что скоро выйдет 64-битная OS *Windows Vista*. Я смогу установить ее на свой PC, не заменяя оборудования? А если я приобрету новую материнку под, скажем, *Pentium Itanium*, то смогу ли я поставить *Windows XP*? У AMD я ни за что не куплю «камень». Разумеется, все операционки у меня, как и нынешняя, Windows XP, будут лицензионные. Конфигурация: *Pentium 4* 3,0GHz, *ASUS P4P800 SE* (чипсет *i865PE*), 4xSamsung 512Mb (PC 3200), 120,0Gb ST3120026A, *Radeon 9600* XT 128Mb, *InWin S535* 300W.**

A Здравствуй! Во-первых, интересно, почему такая нелюбовь к **AMD**? На данный момент эти «камни» очень хорошо зарекомендовали себя как с точки зрения надежности, так и по соотношению цена/производительность. По поводу *Windows Vista:* данная ОС будет выпущена как в 64, так и в 32-битном исполнении. Теперь про *Itanium*. Этот процессор использует спецификацию компании Intel EM64T и поэтому без проблем поддерживает 64- и 32-разрядные приложения. Так что обычная *Windows* заработает на нем без проблем. Еще хотим заметить, что недавно **Microsoft** выпустила 64-битную *Windows XP*.

Q **Здравствуйте! Возникла проблема: мой блок питания *InWin S535 300W* стал жутко вибрировать. Попытаюсь описать этот звук: представьте себе, что взяли две металлические пластины, положили их одна на другую и стали передавать мощнейшие вибрационные сигналы. Или так: вспомните рычание флоппика, который удачно протестировал POST, увеличьте силу звука раз в 5 и металлизируете звук. Такое рычание я слышу примерно через полчаса-час работы за PC (пару дней назад временной промежуток был 2-2,5 часа). Также почему-то PC ни с того, ни с сего стал перезагружаться (пока было только 2 случая). И это происходило за рабочим столом, без загрузки каких-либо игр. Прошу помощи! SOS!**

Михаил Грунько

A Привет! После такого «душераздирающего» описания мы не смогли пройти мимо. Причиной этого характерного звука в БП способен быть только кулер, который служит для охлаждения элементов питания. Он просто износился или забился пылью, вследствие чего возник дисбаланс. Из-за этого может возникнуть перегрев источника питания и выход его из строя. Нужно срочно привести старый кулер в рабочее состояние или найти ему замену. Но возможно, что уже слишком поздно и без нового БП не обойтись.

Q **Как и у миллионов других, у меня проблема. Скажите, почему после переустановки *Windows* (XP) начал постоянно пищать («Пи-пи-пи-пип-пип» и т.д.) встроенный динамик центрального блока. Притом пищит он только при входе в какое-нибудь приложение, а если перезагрузить, так вообще делает это не переставая. Помогите, а то башка болит. Заранее, спасибо.**

LamerC++regards

A Похоже дело в *Windows*, бывали случаи, что иногда из-за системных динамиков она вообще отказывалась ставиться. Думаю, самым простым решением будет отключить спикер вручную от материнской платы или через BIOS.

~ Не «нанизывай» на один шлейф девайсы разной «породы» с интерфейсом ATA (IDE). Медленные устройства ATA/33 (например, CD-привод) подсоединяй к одному разъему, а быстрые ATA/100 (винчестер) – к другому. Иначе ATA будет работать со скоростью самого медленного участника в связке.

~ Если ты куришь возле компьютера, то от этого страдают не только твои легкие, но и DVD/CD-приводы. Линза драйва покрывается пленкой, что приводит к ошибкам в процессе записи-чтения. Доставляет неприятности этим устройствам и комнатная пыль, прилипающая к оптике «резака». Помочь могут специальные диски, однако они способны ее и поцарапать. Лучше аккуратно разобрать привод и очистить линзу тампоном, смоченным в теплом мыльном растворе, а затем протереть насухо.

~ Удаляя из компьютера какую-нибудь плату адаптера, советуем закрыть оставшееся после нее отверстие в задней стенке заглушкой. Иначе нарушается циркуляция воздуха в корпусе.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

Текст: Михаил Сотник (sotnik@tample.ru)

НЕ ПЛАТИ ЛИШНЕГО

Собираем недорогой компьютер для игр

Если современные игры уже давно работают у тебя в режиме слайд-шоу, а на винчестер кроме операционной системы ничего толком и не влезает, об апгрейде задумываться уже поздно, пора менять компьютер. Но не спеши хватать авоську и отправляться на ближайший рынок. В многообразии комплектующих сегодня немудрено запутаться, и далеко не все они обеспечивают оптимальную «скорострельность». За одни и те же деньги можно собрать как тихоходную черепаху, так и быстрого гепарда. Так что же делать? Читай и разбирайся, а мы попытаемся помочь.

В конце-концов, а почему бы попросту не купить один из системных блоков, уже предлагаемых именитыми (и не очень) продавцами? Выбирай себе исходя из финансовых возможностей, и думать не надо. Но не все так просто. Зачастую сборщики стремятся подчеркнуть ту или иную составляющую компьютера, дабы она бросалась в глаза, и совершенно забывают о сбалансированности. Я своими глазами видел систему с двухъядерным процессором, 256Mb оперативной памяти и жестким диском на 80Gb.

Итак, компьютер мы будем собирать сами. Наверняка тебе захочется приобрести нечто наиболее производительное, но если ты не «владелец заводов, газет, пароходов», то поступать так не стоит. Сегодня можно купить компьютер за полторы тысячи долларов. А можно за семь сотен. Первый устареет через три года, а второй – через два. Зато по прошествии этого времени ты сможешь приобрести себе за те же деньги железного друга посовременнее, нежели то, что могут предложить тебе сегодня за 1500.

И, конечно же, не стоит забывать о разгонном потенциале. Иногда в продаже встречаются такие железки, хитро подкрутив параметры которых можно добиться увеличения производительности на 30-50%. За подробными инструкциями по оверклокерской части обращайся к статьям, опубликованным в рубрике **«Учим как»** в прошлом номере (**«PC Игры»** №11). Ну что же, начнем.

ПРОЦЕССОР

Сердце твоего будущего компьютера. Следуя нашей концепции, он не должен быть самым-самым – *AMD Athlon FX-57* больше чем за $1000 сразу же исключаем. На сегодня оптимальным выбором для игровой системы является *AMD Athlon 64 3000+* на ядре *Venice* со степпингом *E3*, для *Socket 939*. Определить его можно по маркировке BW. Бывает, что в конце цифрового индекса стоит BP – это тоже ядро Venice, но чуть более новое, E6. Существенных различий меду ними нет, однако по статистике последняя ревизия гонится чуть хуже. Тем не менее, обе «Венеции», стоимостью $130 за штуку, – явные протеже оверклокерского бога. Базовая частота – 1800MHz, а разогнать CPU можно до 2700MHz и выше (если попадется удачный экземпляр), в среднем же – до 2400MHz. Замечу, что именно на этой частоте работает процессор *Athlon 3800+*, который обошелся бы тебе в 300$.

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Как уже отмечалось выше, в качестве базы для будущей системы мы выбрали разъем CPU *Socket 939* (и, соответственно, стандарта PCI-Express). Производительность такого решения выше, чем у *Socket 754* (хотя бы за счет применения двухканального контроллера памяти), да и возможностей для апгрейда побольше. Рассмотрим оптимальные варианты.

Первый – давно известная в оверклокерских кругах *ASUS A8N-E*. Она построена на чипсете *NVIDIA nForce 4 Ultra*, стабильна в работе, поддерживает *SATA RAID*, а также оснащена восьмиканальным звуком. Стоит также счастье около $95. Неплоха также и *SLI* плата *ASUS A8N SLI* ($135).

Второй вариант – *Epox 9NPAJ*. Эта материнская плата также популярна среди компьютерных энтузиастов, базируется она на *NVIDIA nForce 4*. Модель предоставляет еще большие разгонные возможности, на ней удастся выжать действительно максимум из имеющегося железа. Стоимость ее составляет около 105$, а за SLI вариант придется отдать около 130$.

ПАМЯТЬ

Оптимальным ее количеством для нашего компьютера будет 1Gb – меньше бессмысленно, а больше – слишком дорого. К тому же, «оперативку» всегда можно докупить.

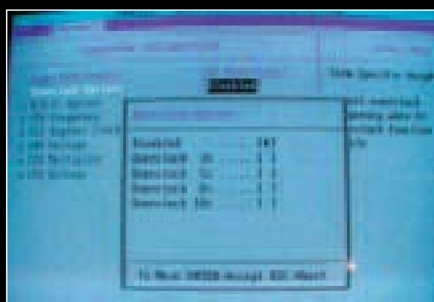
Так как контроллер памяти у нас



ОХЛАЖДЕНИЕ
Не покупай коробочную версию процессора – в комплекте обычно идет слишком шумный кулер, причем стоимость его в $30 ничем не оправдана. Лучше возьми отдельно что-то типа *GlacialTech Igloo 7200* или *7300*. Модель эффективная и недорогая ($8–10). Алюминиевый радиатор не должен тебя смущать – *Athlon 64 3000+* на ядре *Venice* даже при разгоне до 2700MHz греется умеренно.



ИНТЕРФЕЙСЫ
При покупке жесткого диска не забывай, что тебе нужна модификация для *SATA* (или *SATA II*) – они работают быстрее, легче подключаются, да и совместимость у них с каждым новым апгрейдом будет существенно лучше, чем у ATA. Старый *IDE HDD* тебе тоже пригодится – на большинстве современных материнских плат этот заслуженный разъем пока присутствует.



ПРОСТОЙ РАЗГОН
Одна из основных «фич» *A8N-E* – три режима оверклокинга: автоматический, ручной и полуавтоматический. Первый хорош, если ты не хочешь ни во что вникать (увеличивает частоту лишь до 10%), второй – для «зубров» разгона, а третий – нечто среднее, он неплохо повышает производительность и помогает избежать наиболее типичных ошибок.

двухканальный, то покупать модули мы будем парами, и нам понадобится две планки DDR 3200 (не путай с DDR2, которая совместима пока только с процессорами **Intel**) по 512Mb. На них ни в коем случае нельзя экономить, память – один из основных факторов стабильности и разгонного потенциала системы. Лучше всего брать сразу гигабайтный набор – подобранную пару, от такого производителя как **Kingston** или **Patriot**. Он обойдется примерно в 100$.

ВИДЕОКАРТА

Тема, вокруг которой было сломлено много копий. Для нашей конфигурации не стоит выбирать какого-то особого монстра за полтысячи долларов, она предназначена для игры со средними настройками и без многократного *FSAA*. Посему наиболее оптимальными нам показались два решения. Менее требовательное к финансам – *Galaxy 6600 GE*. В боевую обвеску этой видеокарты входит быстрая память *GDDR 3*, к тому же у нее есть возможность работы в SLI. Иными словами, это полноценный *GeForce 6600 GT*, только слегка заниженный по частотам, а стоит всего 120$. Статус-кво легко восстанавливается с помощью небольшого разгона.

Второй кандидат из списка – *Sapphire Radeon x800 GTO Ultimate* (GDDR3), на обновленном ядре *R480*. В отличие от полноценного x800, у него включены лишь 12 конвейеров, хотя еще 4 можно попытаться активировать. Даже в штатном режиме эта плата легко «делает» разогнанный 6600GT, а если повезет с экземпляром карты, оставит продукт от **nVidia** далеко позади. Стоимость такого счастья – около 220$.



СОВЕТ

При сборке компьютера на корпус зачастую обращают мало внимания, а зря. Ведь продуманное и удобное «вместилище» комплектующих и хороший блок питания – залог стабильной работы. К сожалению, недавний фаворит прошлых лет среди бюджетных корпусов, продукция InWin, похоже, сходит с дистанции – после того как компания стала устанавливать в некоторые серии корпусов не самые лучшие блоки питания, веры им поубавилось. Неплохой альтернативой являются разработки компании Foxconn, они комплектуются качественными БП от FSP. Ассортимент продукции чрезвычайно широк, посему сложно посоветовать что-то конкретное, просто выбери то, что тебе по душе. Только бери с блоком питания 350W, а если рассчитываешь на дальнейший апгрейд и установку двух видеокарт в режиме SLI – на все 450W. Стоят такие корпуса от $60 и от 75 соответственно.

ЖЕСТКИЙ ДИСК

Одна из самых «капризных» частей компьютера. Линейки винчестеров меняются очень быстро. О накопителях **Samsung** пару лет назад еще никто и не слышал, а легендарные «дятлы» от **IBM** (серия DTL) «прославились» очень низкой надежностью. Однако сейчас, пожалуй, именно винчестеры **Samsung** и **Hitachi** (японцы выкупили у американцев бизнес по производству HDD) являются наиболее оптимальной покупкой. Новые модели от этих фирм мало греются, сочетают в себе неплохую производительность и, что при ежедневном использовании очень важно, – отличаются низким уровнем шума. Остается выбрать лишь необходимый объем. Если посчитать количество центов за гигабайт, то становится ясно, что сегодня не стоит брать модель на 160Gb, она стоит лишь на $5 дешевле 200 гигабайтного *Samsung SP2004C*, который обойдется тебе в $95. За 250Gb *Samsung SP25004C* или *Hitachi T7K250* придется выложить около $120.

ИТОГО

Такая система обойдется тебе в $650 (по минимуму) и $900 (по максимуму). Она обладает неплохой производительностью, а при адекватном разгоне может обскакать и гораздо более дорогие компьютеры.



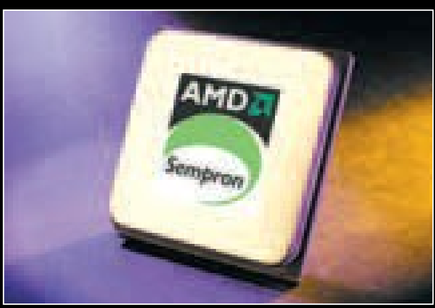
DVD и CD

Оптический дисковод, возможно, у тебя уже есть – остался в наследство от старого компьютера. Если это не так, то покупка мультиформатного DVD привода обойдется тебе в $50. Оптимальный вариант – модель *NEC ND-3540A*, получившая награду «Выбор редакции» в №9 нашего журнала.



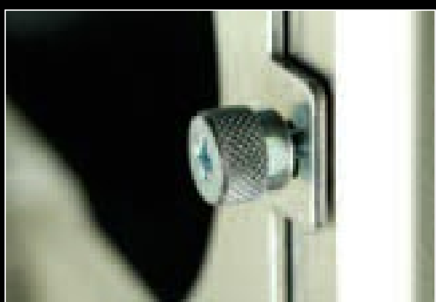
КОМФОРТ

Чтобы разогнанные компоненты чувствовали себя хорошо, установи в корпус один или даже два дополнительных вентилятора.



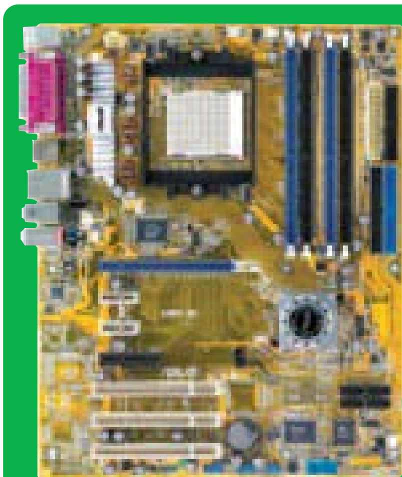
SEMPRON

Если денег мало, то вместо *Athlon 64 3000+* можно выбрать бюджетный вариант, *Sempron 3000+* (именно для *Socket 939*). При удачном разгоне он отстает по «попугаям» на 10% от пресловутого *Athlon 3800+*, зато стоит всего $95. Вот только найти такой процессор в продаже не так-то просто – основная масса *Sempron'ов* идет на *Socket 754*.



РЕЗУЛЬТАТ

Если ты не специалист по сборке компьютеров и не горишь желанием пробовать себя в новой ипостаси, а попросить помощи не у кого, эту работу можно доверить техническим работникам фирмы-продавца. Запрошенная сумма обычно зависит от количества приобретенных у них комплектующих, а также от твоего личного обаяния. Только не расколоти системный блок по дороге домой!



Основной недостаток первоначальной версии материнской платы *A8N-E* (не *SLI* версии) – высокий уровень шума. Охлаждающий вентилятор разгоняется до частоты 7000-8000 об/мин. Сегодня существуют модификации с обновленным кулером, работающим на 5000 об/мин, другой вариант – установка на чипсет медного радиатора.





тариф

«Студенческий ISIC»

Твоя Свобода слова!

А твоя карта ISIC, которая даёт более 35 000 скидок по всему миру, – это повод зайти в любой офис «МегаФон-Москва» и подключить этот тариф. Ведь только в нём:

- **$3** – абонентская плата/включено **100 SMS**
- **$0,28***/мин. – все входящие в Европе

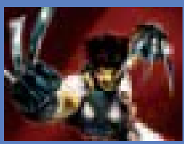
*8,01 рубля по курсу доллара США, установленному ЦБ РФ на 21.10.2005. Цена указана за 1 минуту разговора без учёта НДС. Оплата производится по курсу доллара США, установленному ЦБ РФ на день осуществления платежа.

www.isic.ru

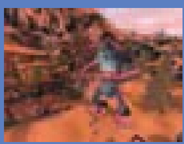
МЕГАФОН
Москва

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

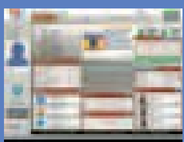
РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / ДЕКАБРЬ 2005







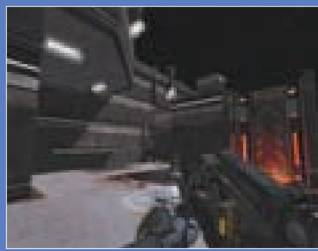


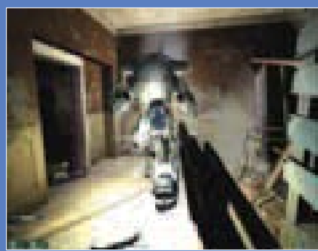


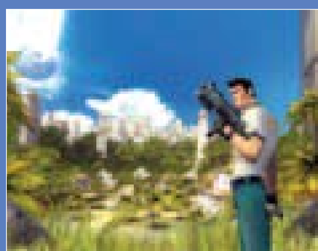
Ноябрь и декабрь – самые насыщенные месяцы для игровой индустрии. В преддверии Рождества и Нового Года издатели сыплют на наши головы десятки релизов! Как показывает практика, именно в этот период выходит большинство хитовых проектов, которые играющая братия ждала активнее всего. И если во время осенне-зимнего игропада перед рядовым геймером встает проблема «из чего бы выбрать», то для нашего подразделения как никогда становится актуальным более серьезный вопрос: когда мы успеем во все это поиграть?! Ибо **«Путеводитель»** старается предоставить читателям **«PC Игр»** наиболее ценную информацию (с практической точки зрения, разумеется) о лучших новинках, а для этого приходится исследовать игры вдоль и поперек. Но, как говорится, «так и живем» – предаемся каждый месяц беспробудному игровому пьянству (запой длиною в тридцать дней минимум, за исключением февраля), а в редкие моменты отрезвления стараемся как можно скорее донести до тебя разумное, доброе, вечное... То бишь – полезное, важное, ценное.

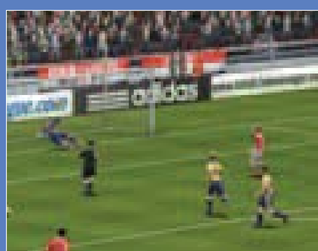
Честно говоря, я и сам не ожидал, что уже через пару месяцев после довольно плавного старта «Путеводителя» нагрянет столь жесточайший аврал. Просто в минувшем месяце вышло ТАК много хороших игр, пройти мимо которых – сродни преступлению. Ни много, ни мало, но в этом выпуске тебя ждет четыре статьи: ты почерпнешь интересную информацию о ***F.E.A.R.***, ***Serious Sam 2***, ***FIFA 06*** и ***Quake 4***. И это не считая тех материалов, которые будут публиковаться на DVD: не вошедшие в журнал прохождения и видеогайды. Боюсь даже представить, что нас ждет в следующем месяце!

В ЖУРНАЛЕ









НА ДИСКЕ

БАЗЫ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ
- CheMax 5.5
- CheMax Rus 4.3
- База «Путеводитель»

СОФТ
- ArtMoney PRO
- ArtMoney SE
- GameWiz 32 + Trainer Kit
- WinHEX 12.0

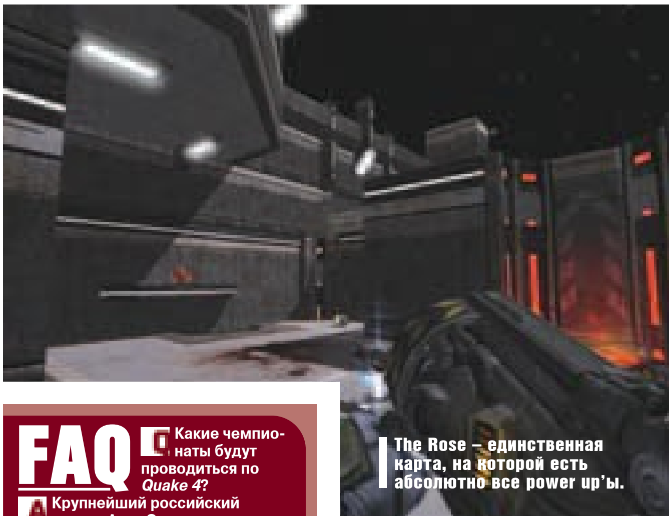
ТРЕЙНЕРЫ
- F.E.A.R.
- X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
- Serious Sam II
- Quake IV
- Black & White 2
- FIFA 2006
- FIFA Manager 06

QUAKE 4

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Текст: Виктор Бардовский

Выход четвертого «Квейка» трудно недооценить – этого события ждали не только поклонники экшенов, но и все геймерское сообщество в целом. Еще бы – игры от легендарной id Software становятся вехами в развитии индустрии. Впервые продемонстрированный на турнире Quake Con, *Quake 4* так и не был украден пиратами (в отличие от того же *Doom 3*), и геймеры по сто раз пересматривали одну и ту же пару видеофрагментов, выложенную в Сети. Проект обещал быть похожим на вторую часть сериала, и многим такая перспектива не пришлась по вкусу – ведь далеко не каждый современный квакер застал эпоху *Quake II*. Но все получилось несколько иначе.



The Rose – единственная карта, на которой есть абсолютно все power up'ы.

FAQ

В: Какие чемпионаты будут проводиться по *Quake 4*?

О: Крупнейший российский турнир Asus Open уже включил игру в список официальных дисциплин.

В: Как сделать так, чтобы игра меньше тормозила?

О: В установках Video Quality внеси следующие изменения: общее качество картинки – low, screen size: 640x480 и выключи пункты high quality effects, enable shadows, enable specular, enable bump maps, vertical sync, antialiasing.

В: Как открыть консоль?

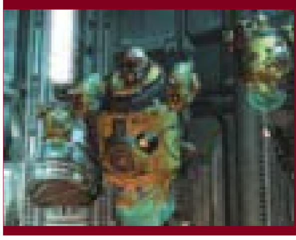
О: Для открытия консоли одновременно нажми «shift», «alt» и «'« (тильду).

В: Как записывать демо-записи игр?

О: Для этого открой консоль и набери recordnetdemo, при этом размер записи будет около полутора мегабайт. Не используй команду recorddemo, так как при этом запись будет занимать более двухсот мегабайт.

В: Сколько повреждений принимает на себя броня?

О: Две трети нанесенных повреждений.



Прыг-скок

Скорость игры осталась почти такой же, как и в третьей части. Знакомый с предыдущими частями сериала геймер легко освоится в новой реинкарнации *Quake*. Физика же четвертой «Кваке» досталась от *Doom 3* – большинство фишек и трюков основано на прыжках с восходящей поверхности – прыжок получается не только выше, но и дальше. Данная особенность открывает океан тактических возможностей и уловок! Помимо этого, разработчики обещали вернуть double jump: если быстро нажать возле ящика кнопку «jump» дважды, скакать получалось ровно в два раза выше. Реанимированию должен был подвергнуться и «лестничный распрыг». Однако в новой игре всего этого нет, и теперь игрокам приходится скучно преодолевать по одному ящику за прыжок, а по лестницам вообще ходить пешком.

Никуда не делись и фирменные джампады из ***Quake III Arena***. Только теперь на них могут взлетать не только участники боя, но и гранаты! Очень смешно наблюдать за тем, как своевременно кинутая на «батут» граната «стыкуется» с оппонентом. Лифтов в Q4 нет и в помине, зато нашлось место телепортам, сквозь которые пролетают пущенные снаряды.

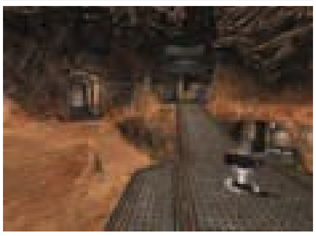
Quake 4: Арены

THE FRAGGING YARD



Представленная еще на **Quake Con** арена присутствует в двух вариациях – для командной игры (The Fragging Yard) и для дуэлей (The Fragging Yard 1v1). Эти две карты объединяет лишь общее название да некоторые детали интерьера, в остальном же уровни принципиально разные. Дуэльный вариант по размерам в два раза меньше командного и на нем отсутствует Quad Damage.

SANDSTORM



Большая арена, «заточенная» для игры 4 на 4. На ней есть все – и красная броня, и Quad Damage, и даже любимая квакерами «рельса». За последнюю, кстати, постоянно ведутся сражения, ведь рядом с ней лежит еще и желтая броня... А что может быть страшнее снайпера, у которого 200 пунктов брони?

THE LOST FLEET



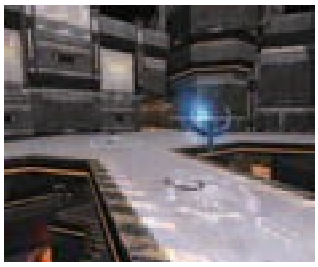
Средних размеров карта, рассчитанная на дуэли и командную игру 2 на 2. Приятные серо-металлические текстуры и средний размер оставляют благоприятное впечатление – возможно, именно The Lost Fleet станет основной ареной для разборок пара на пару.

BLOODWORK



Навевает приятные воспоминания о первокваке... Классические темно-коричневые текстуры, узкие коридоры и внушительный размер – вкупе делают эту карту одной из лучших во всей игре. На ней весело зарубиться как 4 на 4, так и сыграть дуэль.

THE ROSE



Гигантских размеров уровень, на котором разбросаны все доступные в игре пауэрапы – Invisibility, Haste, Adrenaline и Quad Damage. Также на The Rose есть такой уникальный ствол, как Dark Matter Gun (ищи его на центральной арене).

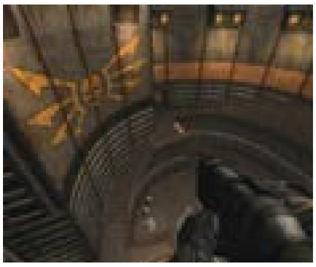
Скорее всего, эта карта создана для разборок в FFA (free for all) и 4 на 4. Только будь осторожен – не попадай в пропасти, коих тут хватает в избытке.

NO DOCTORS



Эта карта замечательно подходит для дуэлей, что и было доказано на первом интернет-турнире по Quake 4. Буквально через пару дней после выхода «Ку4», народные умельцы выпустили усовершенствованную версию карты No Doctors – Pro Doctors, где были исправлены мелкие баги оригинала.

OVER THE EDGE



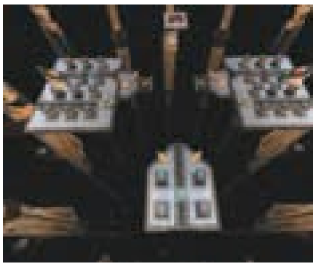
Римейк классической карты из Quake II – The Edge. Однозначно, самая удачная переделка из тех, что появлялись за последние пять лет. Играть на этой арене безумно интересно, к тому же она универсальна – можно зарубиться и в дуэль, и 2 на 2, и 4 на 4. Тот самый случай, про который говорят: «классика не стареет»!

THE LONGEST DAY



Еще один римейк классической карты, на этот раз это q3dm17 из Quake III Arena. Карта заточена исключительно для тренировки меткости и развлечений в FFA, серьезно же играть на ней невозможно.

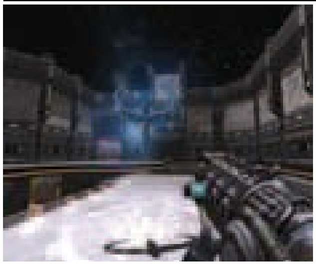
XAERO GRAVITY



На этой арене мы сражались с боссом третьей части – Xaero. Карта, откровенно говоря, бестолковая. Непонятно, почему она вообще вошла в стандартный комплект Quake 4.

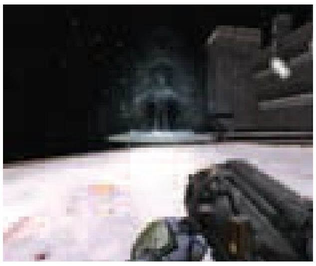
Бонусы

QUAD DAMAGE



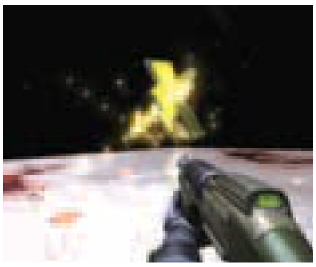
Quad Damage, как всегда, обволакивает приятной синевой обладателя рулеза и увеличивает наносимые им повреждения в четыре раза. От комбинации этого бонуса с Lightning Gun'ом уйти неимоверно сложно. Время действия бонуса – 30 секунд.

INVISIBILITY



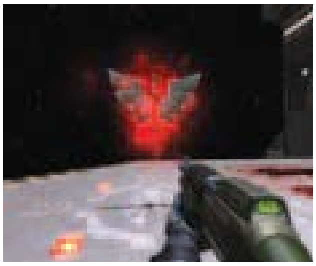
Невидимость. Враги могут заметить тебя лишь с очень близкого расстояния по характерной ряби в воздухе, как в фильме «Хищник». Время действия – 30 секунд.

HASTE



Ускорение. Действует аки налитый в сапоги скипидар – ты начинаешь бегать и стрелять с удвоенной скоростью. Время действия – 30 секунд.

ADRENALINE

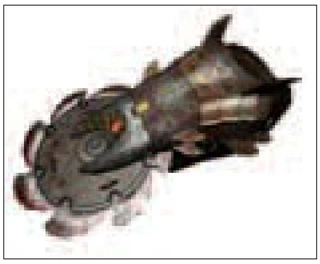


Переносная аптечка, которую можно применить в любой момент времени нажатием кнопки использования предметов. Восстанавливает здоровье полностью.

Арсенал

В этом разделе приводятся описания только тех видов оружия, которые можно найти в режиме мультиплеера.

GAUNTLET



Известная в народе «перчатка», перекочевавшая сюда из третьей части. Принцип действия остался неизменным – зажимаем кнопку стрельбы и вплотную подбегаем к противнику. Ранит этот девайс довольно сильно, и трех метких попаданий вполне достаточно для того, чтобы уничтожить только что появившегося противника.

MACHINEGUN



Пулемет, точь-в-точь как в Quake III Arena. Наносит небольшие повреждения, но этот недостаток компенсируется бешеной скорострельностью. Как и в предыдущей части, два человека с пулеметами на раз «выносят» оппонента с сотней единиц брони. У machinegun'a теперь появится оптический прицел. В этом режиме огонь

ЧТОБЫ ПОМНИЛИ

Уже завершился первый интернет-чемпионат по *Quake 4*, организованный известным немецким кланом – Team Dignitas. Победителем соревнования стал доселе неизвестный норвежец Xatrix. Возможно, после этого достижения он снова канет в небытие, однако его никнейм навсегда останется в истории Quake, как имя победителя первого чемпионата по четвертой части лучшего шутера всех времен и народов!

CHEATS

Зажимаем «shift», «alt» и «'« (тильду), после чего набираем:

God – режим бога.
Give all – все оружие, максимальный боезапас, 200 единиц жизни и брони;
Give all weapons – все оружия и патроны;
Give quad – Quad Damage;
Give health – максимум здоровья;
Give armor – максимум брони;
Killmonsters – убирает всех монстров и NPC с уровня;
Notarget – режим невидимости;
Noclip – позволяет проходить сквозь стены;
Kill – самоубийство;
Pm_thirdperson 1 – игра переключается на вид от третьего лица;
Pm_speed "x" – скорость передвижения при беге; чем выше значение параметра «x», тем быстрее ты бежишь;
Pm_jumpheight "x" – высота прыжка; чем выше значение параметра «x», тем выше ты подлетаешь.

CHEATS

Основные консольные команды

g_fov «90» – угол обзора, где «x» – значение угла. Чем выше значение, тем дальше кажутся предметы;
g_showplayershadow «1» – показывает тени, отбрасываемые моделями игроков;
g_muzzleflash «0» – убирает вспышку при выстреле;
pm_runbob «0» – убирает раскачивание из стороны в сторону при беге;
pm_walkbob «0» – убирает раскачивание из стороны в сторону при ходьбе;
s_volume «1» – громкость звуков;
s_musicvolume «0» – отключает музыку;
r_gamma «2» – насыщенность цветов в игре, увеличивай этот параметр, чтобы сделать картинку светлее;
r_brightness «2» – яркость, поднимай этот параметр, чтобы сделать картинку светлее;
com_allowconsole «1» – позволяет выдвигать консоль кнопкой «‘« (тильдой);
com_showFPS «1» –показывает количество кадров в секунду;
sensitivity «5» – чувствительность мышки;
ui_name «Player» – с помощью это команды меняется псевдоним.

ведется одиночными выстрелами, однако прицельные выстрелы ранят врага намного сильнее. На слабых компьютерах оптикой лучше не пользоваться вообще – по непонятной причине игра начинает безбожно тормозить.

SHOTGUN



Типичный дробовик. Этот шотган – самый шотганистый из всех, что были раньше в серии Quake. Скорострельность еще выше, чем у его аналога из предыдущей части, а повреждения остались столь же огромными как на ближней, так и средней дистанциях. Зато вот в далеко расположенную цель из дробовика лучше не стрелять – разброс у него слишком высок. Жаль, что нам не вернули двустволку, которая являлась символом всей серии игр на протяжении почти десяти лет.

NAILGUN



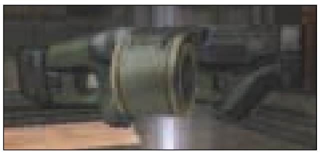
Он же гвоздомет, или перфоратор – пушка из первой кваки. Серьезно ранит противника, но вот метко стрелять из этого оружия сложно – перед тем как выпустить очередь, гвоздомету надо раскрутиться. На это уходит целая секунда, чего зачастую хватает противнику для того, чтобы скрыться. Данный девайс наносит огромные повреждения, однако гвозди летят слишком медленно, так что на больших расстояниях перфоратор бесполезен. Также при помощи этого ствола можно лазить по стенам – вспоминаем plasma jump из Quake III Arena: подходим к стене (переводя взгляд на угол между стеной и полом), подпрыгиваем и одновременно начинаем стрелять. Не стоит забывать, что при исполнении этого трюка наносятся повреждения самому себе – следи внимательнее за состоянием здоровья. Еще одна важная особенность nailgun'a: гвозди могут пролетать сквозь портал и нагонять убежавшего врага.

HYPERBLASTER



Гипербластер – оружие, перешедшее в Quake 4 из второй части. Больше всего этот ствол походит на plasmagun из Quake III Arena, даже эффекты при стрельбе одинаковые. Огонь ведется очень кучно, а сгустки плазмы вылетают с огромной скоростью. Гипербластер эффективен на любых дистанциях. С его помощью даже можно карабкаться по стенам – тем же способом, что и с гвоздометом. Заряды hyperblaster'a могут «уходить» в порталы, настигая врага.

GRENADE LAUNCHER



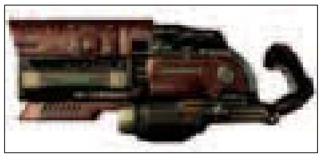
Классический для всей серии Quake гранатомет. Довольно быстро выпускает гранаты, которые наносят противнику сильнейшие повреждения. Это оружие отлично подходит для геймера, предпочитающего оборонительный стиль игры. Отныне гранаты можно кидать на джампады и они будут подпрыгивать по той же траектории, что и игрок! Также запросто они теперь пролетают сквозь телепорты, догоняя убегающего врага. Страшно подумать, какие тактические горизонты открываются перед геймерами, сколько новых фишек можно будет использовать во время игр.

ROCKET LAUNCHER



Популярная в народе «ракетница». Превосходное на любой дистанции оружие, такой же символ Quake, как и двустволка. Ракеты теперь вылетают с чуть меньшей скоростью, чем в Quake III Arena, но все же быстрее, чем во второй части. Врагов стало еще легче подбрасывать в воздух, дабы красиво там с ними расправляться. Процесс исполнения rocket jump'a остался неизменным – стреляем себе под ноги из гранатомета и одновременно подпрыгиваем. При этом ты теряешь от двадцати пяти до пятидесяти пунктов здоровья – в зависимости от твоего мастерства исполнения данного трюка. Ракеты могут пролетать сквозь телепорты и настигать улепетывающего противника.

RAILGUN



В простонародье – «рельса». Уникальный девайс, впервые появившийся еще в Quake II, ничуть не изменился со времен третьей части. Оружие для истинных ценителей главной заповеди снайперов: один выстрел – один фраг. У рельсы появился оптический прицел, пользоваться которым, правда, неудобно, да и тормозов на слабеньких компьютерах он добавляет порядочно.

DARK MATTER GUN



По принципу действия походит на BFG из Quake III – уничтожает не все, что находится в поле зрения игрока, а лишь оппонентов, попавших в зону взрыва. В отличие от гранатомета, снаряды из Dark Matter Gun летят заметно медленнее. Скрыться от этой пушки довольно легко, поэтому вряд ли ее будут активно использовать матерые геймеры.

У **Raven Software** получился почти идеальный Quake, который уже сейчас требует минимум доработок – лишь бы только модели противников посветлее сделали, да дикие тормоза на среднестатистических компьютерах убрали. Остальное у Q4 уже есть. В общем, с нетерпением ждем патчей. Король не умер, но вернулся!


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$175.99
GameCube
$139.99
Xbox
$269.99
PSP (EURO) value pack
$269.99
GB Micro (серебро)
$139.99
Nintendo DS Dualscreen
$179.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III
Action Figure:
Ticondrius
$42.99
Тел.: (095) 780-8825
Факс.: (095) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

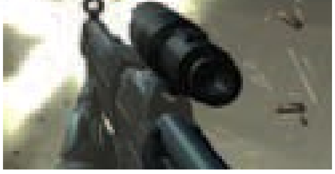
F.E.A.R.

В ОБЪЯТИЯХ СТРАХА

Текст: ВороН

Слушай меня, боец. Задача непроста. Одна Альма знает, куда в погоне за этим безумным Пакстоном Феттелом тебя занесет судьба. Совсем недавно ты стоял на плацу тренировочного лагеря, однако враг не будет делать скидку на этот счет. Без нашего ликбеза тебе точно придется несладко – внимательно изучи инструкцию, прежде чем лезть в самое пекло этого кровавого мракобесия.





FAQ

Q Что такое Director's cut?
A Это расширенная комплектация диска. Помимо самой игры, на диске находится бонусный контент.
Q Какую версию увидит российский пользователь?
A SoftClub уже выпустил в продажу локализованную версию игры (конкретно – Director's Cut), куда вошли:
«Создание игры» – фильм на русском языке;
«Комментарии режиссера» – на английском языке;
«F.E.A.R.: предыстория» – короткометражный художественный фильм с русскими субтитрами;
«F.E.A.R.: machinima» – ролик-пародия на русском языке.
Q Почему каждый раз при запуске игры сбиваются настройки управления?
A У F.E.A.R. проблемы с русской раскладкой. Поставь английскую по умолчанию.
Q В игре нет расчлененки – что за дела, я же видел сущую мясорубку в трейлерах?
A У тебя пиратская версия. В настройках отечественных пираток нет пункта «gore». Покупай лицензионную версию, либо скачивай 160-килобайтовый патч для включения «насилия» (тс-с! Последнего мы тебе не говорили).
Q Моя GeForce 6800GT буквально трещит по швам – неужели F.E.A.R. настолько требователен?
A Если с твоей конфигурацией и драйверами все в порядке, попробуй отключить мягкие тени (пункт «soft shadows» в подменю «advanced video options») – именно они и «отъедают» добрую половину производительности.

Оружие

Таскать больше трех различных стволов одновременно нельзя. Поскольку со штурмовой винтовкой лучше не расставаться, выбор остается лишь за двумя типами вооружения.

HP-14 PISTOL



Пистолет здесь почти так же бесполезен, как и в большинстве других экшенов. Спасает лишь возможность стрелять с двух рук (akimbo), да и то лишь поначалу.

Плюсы:
– возможность стрельбы с двух рук

Минусы:
– низкая точность
– низкая убойность

RPL SUB-MACHINEGUN



Скорострельность выше всяких похвал, однако при стрельбе длинными очередями удержать этот ствол практически невозможно. Автомат незаменим на начальных уровнях, где что-либо достойнее практически не найти, а противникам хватает и пары попаданий в голову. На более поздних этапах имеет смысл брать RPL только при нехватке патронов к штурмовой винтовке.

Плюсы:
– высокая скорострельность
– большой магазин

Минусы:
– малая убойная сила
– большой разброс

G2A2 ASSAULT RIFLE

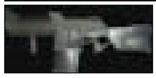


Находка для бойца. Сбалансированное, удобное во всех отношениях оружие. С этой пушкой можно пройти игру от начала и до самого конца.

Плюсы:
– приличная убойность
– большой магазин
– большой боезапас
– малый разброс

Минусы:
– недостаточная эффективность против хорошо защищенных противников

10MM HV PENETRATOR AKA КОЛОМЕТ



Эффектное и эффективное оружие, стреляет здоровенными металлическими гвоздями, которые моментально приколачивают противников к стене. Хорошо действует как против живой силы, так и против роботов. Коломет наносит огромный урон, однако сильная отдача затрудняет стрельбу очередями – против особо живучих или же далеко расположенных целей его следует использовать исключительно в режиме slo-mo.

Плюсы:
– высокая убойность
– высокая скорострельность

Минусы:
– малый магазин
– малый боезапас
– огромный разброс (эффективен только в slo-mo)

VK-12 COMBAT SHOTGUN



Грозное оружие, особенно в умелых руках. Противник, надо сказать, использует шотган весьма эффективно. Высокая кучность стрельбы позволяет успешно использовать дробовик практически на любых дистанциях. В упор почти всегда валит наповал. Солдат с дробовиками нужно уничтожать в первую очередь.

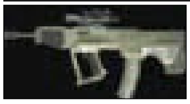
Плюсы:
– огромная убойность
– хорошая кучность, можно использовать даже на большой дистанции
– быстрая перезарядка магазина

Минусы:
– низкая скорострельность



Без своего предводителя хваленые клоны – не более чем манекены для демонстрации последних новинок военной моды.

ASP RIFLE



Полуавтоматическая снайперская винтовка. Стрельба короткими очередями действенна только против живой силы. Главный и, пожалуй, единственный плюс снайперки – это хорошая оптика. В остальном же сплошные недостатки. На тех уровнях, где она может пригодиться, для нее нет патронов; там же, где боеприпасов навалом, уже есть Type-7.

Плюсы:
– оптический прицел

Минусы:
– стрельба короткими очередями
– большой разброс
– эффективна только против клонов

TYPE-7 PARTICLE WEAPON

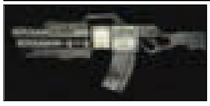


Аналог рейлгана из ***Quake 2***. От клонов оставляет лишь обугленные скелеты с первого же попадания, а для самого живучего противника в игре (охранного робота) достаточно 7-8 выстрелов. Кроме того, Type-7 пробивает жертву насквозь, поражая даже тех, кто стоит сзади.

Плюсы:
– оптика
– огромная убойность

Минусы:
– низкая скорострельность

ANDRA MOD-3 MP MULTI-ROCKET LAUNCHER



Полуавтоматический барабанный гранатомет. Вследствие неэкономного режима стрельбы и практически полного отсутствия боеприпасов, это оружие имеет смысл использовать всего в паре мест против наиболее сильных соперников.

Плюсы:
– самое убойное оружие в игре

Минусы:
– боезапас встречается крайне редко
– низкая скорость ракет

MP-50 REPEATING CANNON



Автоматическая ручная пушка. Стреляет разрывными снарядами: при попадании в солдат либо пробивает их насквозь, либо эффектно разрывает на части, оставляя одни кровавые ошметки. Также эффективна против самых серьезных противников (коих в игре всего два). К сожалению, впервые ты найдешь пушку лишь под конец игры.

Плюсы:
– разрывные снаряды
– высокая скорострельность
– большая взрывная волна

Минусы:
– недостаток боеприпасов

Гранаты

В отличие от оружия, здесь выбирать ничего не нужно. Все виды гранат и мин можно таскать с собой, но в количестве не более пяти штук каждого вида. Учти, что гранаты можно взрывать метким попаданием на лету, причем как свои, так и противника.

FRAGMENTATION GRENADE, ОНА ЖЕ «ГРЕНКА»



Встречаются повсеместно. Срабатывают через пару секунд после броска или же мгновенно – при соприкосновении с живой силой. Из-за непростительно маленького радиуса поражения и умелых действий противников (мгновенно разбегающихся по укрытиям), эффективны лишь для «выкуривания» врага.



Поединок одновременно с двумя охранными роботами. Матрица отдыхает.



Оружие бывает не только эффективным, но и эффектным.

CHEATS

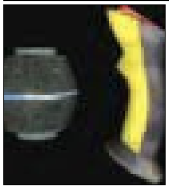
Во время игры нажимаем «T», чтобы открыть строчку чата, после чего вводим коды:
god – режим бога;
poltergeist – режим призрака;
pos – показывать координаты игрока;
maphole – перейти на следующий уровень;
tears – все оружие и бесконечные патроны;
guns – все оружие;
ammo – все патроны;
armor – полная броня;
health – восстановить здоровье;
gear – перманентное увеличение здоровья и рефлексов (удлиняет время в режиме slo-mo);
kfa – все оружие, полный запас патронов, брони и здоровья.

PROXIMITY MINE



Реагирует на приближение противника, обладает системой распознавания («свои» мины мигают зеленым). Значительно мощнее гранат. Позволяет прикрыть пути, по которым враг может обойти тебя со спины. Чаще всего мина используется в качестве гранаты – для этого она просто кидается под ноги неприятелю.

STICKY GRENADE



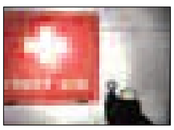
Ценные вещицы, но, к сожалению, попадаются они нечасто. Прилипают к любой поверхности (даже к потолку), что позволяет их точно устанавливать в том месте, где это необходимо. По мощности не уступают минам. Крайне эффективна установка нескольких sticky grenade с последующей единовременной детонацией – скопления противников уничтожаются «на раз».



Ходячий танк скоро будет повержен. Искры – прямое тому подтверждение.

Прочие предметы

АПТЕЧКА



Добавляет 50 пунктов здоровья. В отличие от большинства экшенов, где аптечки применяются от «прикосновения» героя, здесь ты должен использовать их сам. Можно таскать с собой до десяти штук одновременно.

HEALTH BOOSTER



Перманентно увеличивает максимальный запас здоровья на 5 пунктов, позволяя к концу игры получить 170 и более хитпоинтов. Также оказывает эффект полного излечения.

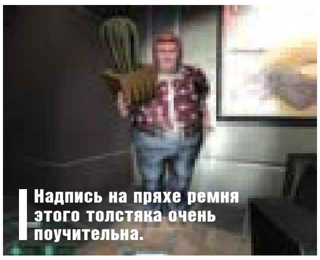
REFLEX BOOSTER



Увеличивает время нахождения в режиме slo-mo.



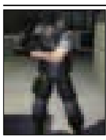
10. Через долю секунды от солдатика останутся одни сапоги.



Надпись на пряхе ремня этого толстяка очень поучительна.

Силы противника

REPLICA FORCES



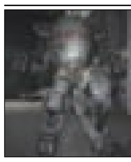
Клоны нескольких видов будут лезть изо всех щелей вплоть до самого финала. Весьма проблематично определить, кто из них кто, поскольку друг от друга они отличаются лишь униформой (в лучшем случае) да цветом светящихся на шлемах глаз. Ну, на то они и клоны, а вот по количеству смертельной дозы свинца они отличаются разительно. Быстрее всех уходят на тот свет силы АТС – ты увидишь их еще во вступительном ролике. Самые же стойкие и полностью закованные в броню экземпляры встречаются на последних уровнях. Этим все нипочем – могут бегать с 4-5 гвоздями в голове – будь с ними начеку.

СОЛДАТЫ В ТЯЖЕЛОЙ БРОНЕ

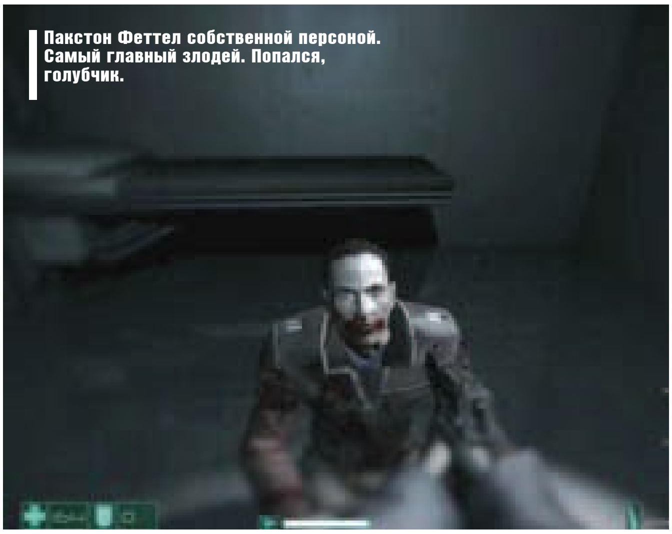


Встречаются редко, обычно при поддержке большого количества обыкновенных солдат. Носят очень крепкую броню, вооружены преимущественно колометами, реже – более серьезными пушками. В отличие от солдафонов, даже не стремятся найти укрытие. Опасны в закрытых помещениях и на коротких дистанциях. Их ахиллесова пята – потеря координации от взрывной волны. Стоит ли говорить, что самым эффективным оружием против этих ребят являются гранаты или MOD-3.

ОХРАННЫЕ РОБОТЫ (EVE)



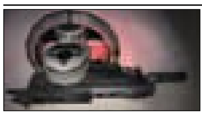
С этими шагающими танками ты будешь иметь дело только тет-а-тет. Обладая самой крутой броней, они наплевательски относятся к нашей скромной персоне и атакуют «в лоб». Эти жестянки умело орудуют гранатометом, даже выпуская снаряды с упреждением – не стоит менять направление



Пакстон Феттел собственной персоной. Самый главный злодей. Попался, голубчик.

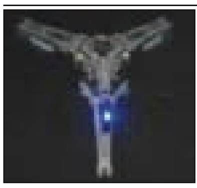
движения до того момента, пока робот не отстреляет залп до конца. В противном случае, есть опасность оказаться в смертельном капкане. EVE особо опасен в закрытых помещениях, где секундная задержка может стоить тебе жизни.

ТУРЕЛИ



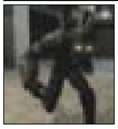
Автоматические пушки, периодически «выезжающие» из потолка, доставят немало хлопот. Они достаточно крепки, посему старайся уничтожить орудие за то время, которое требуется ему для установки в боевое положение. Обычно встречаются в длинных коридорах, однако почти всегда есть возможность подобраться к ним поближе, используя вентиляционные шахты и обходные пути. Оказавшись рядом с турелью, следует воспользоваться ее слабейшим местом – неповоротливостью.

ЛЕТУНЫ



Любят появляться из ниоткуда, например, влетать в окно. Если ты увидел такого робота, знай – он тут не один. Летуны нападают только группами. Обладают феноменальной точностью – стрелять из укрытия по ним ничуть не лучше, чем без оного. Постарайся раскидать как можно больше мин вокруг себя.

НИНДЗЯ

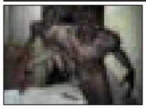


Обитают в тихих и мрачных помещениях, передвигаются, как правило, на четырех конечностях. Никогда не применяют оружие, полагаясь на



свою ловкость и физическую силу. Любят подкрадываться со спины. Главная опасность в схватке с этим обезьяноподобным существом состоит в его прыткости: ниндзя с одинаковой ловкостью двигается по полу, стенам, потолку и никогда не стоит на месте. Ставь на них минные «капканы» либо уничтожай из наиболее мощного оружия – например, Type-7.

ПРИЗРАКИ



Являются психокинетическим плодом воображения виновницы торжества – девочки Альмы. Появляются в воспоминаниях главного героя, и, несмотря на эфемерность, наносят физический, весьма ощутимый урон. «Погибают» от одного выстрела из любого оружия или же при столкновении с живым существом. По-настоящему опасны в конце игры, когда нападают десятками.

Рукопашный бой

Любой удар является смертельным для солдат, но практически безвреден для остальных противников.

1. Jump + Melee – удар ногой наотмашь в прыжке.
2. Run + Duck + Melee – подкат.
3. Melee – удар прикладом или кулаком (если оружие убрано).
4. Run + Jump + Melee – длинный прыжок вперед и удар ногой.

SERIOUS SAM 2

УКРОТИТЕЛЬ МОНСТРОВ

Текст: Борис Соколов

Serious Sam 2 **заставляет вспомнить те времена, когда деревья были большими, а монстры перли пачками, и после выстрела из «шотгана» их трупы ложились под ноги штабелями. Несмотря на царство прямолинейности, в этой игре есть ряд существенных нюансов. Сведения о них значительно облегчат твою виртуальную жизнь в шкуре Серьезного Сэма.**



FAQ

Q Почему Серьезный Сэм так сильно изменил свою внешность?
A Наверное, черный цвет волос нынче в моде.

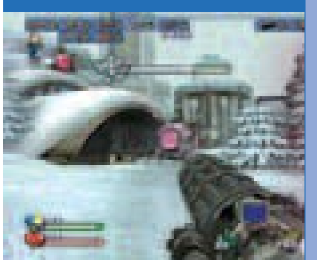
Q Много ли в игре уровней сложности?
A Пять.

Q Сколько всего в игре миссий?
A 42 штуки.

Q А на сколько эпизодов они разбиты?
A На семь.

Q Вошли ли в игру противники из Serious Sam и Serious Sam: Second Encounter
A Да, причем приличное количество. Gnaar засветился во множестве видеороликов между миссиями.

Q Что делать с поднятым вверх огромным деревянным мостом? Я дергаю за рычаг, а он не опускается.
A Уберите из механизма оторванную руку охранника, тогда все заработает.

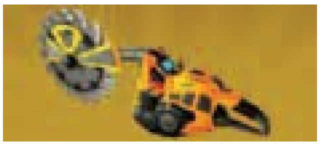


Мерцание вокруг «именных» камней уж больно смахивает на полицейские сирены.

СЕРЬЕЗНОЕ ОРУЖИЕ

Для того чтобы тебе было проще оценить значимость в игре той или иной «пушки», мы выставили оружию Серьезного Сэма оценки по пятибалльной шкале по следующим параметрам:

CIRCULAR SAW



Убойная сила: 3
Дальнобойность: 1
Скорострельность: 3
Полезность в бою: 1
Итоговая характеристика:
Никому не нужная вещица. Разве только сгодится для резки тушек сугубо в эстетических целях.

ZAPGUN



Убойная сила: 3
Дальнобойность: 2
Скорострельность: 1
Полезность в бою: 2
Итоговая характеристика:
Против врагов использовать не рекомендуется, зато сгодится для разбивания всяких емкостей с бонусами.

COLT



Убойная сила: 2
Дальнобойность: 4
Скорострельность: 2
Полезность в бою: 3
Итоговая характеристика:
На первых порах сгодится и парочка Кольтов. Хороши тем, что они имеют бесконечный боезапас.

AUTO SHOTGUN



Убойная сила: 3
Дальнобойность: 4
Скорострельность: 2
Полезность в бою: 4
Итоговая характеристика:
Даже на самых последних уровнях очень здорово подходит для уничтожения слабых противников.

DOUBLE SHOTGUN



Убойная сила: 4
Дальнобойность: 3
Скорострельность: 1
Полезность в бою: 3
Итоговая характеристика:
Из этой бандуры лучше всего лупить в упор и только в голову. Многие гады отбрасывают копыта после одного выстрела.

MINIGUN



Убойная сила: 4
Дальнобойность: 4
Скорострельность: 5
Полезность в бою: 5
Итоговая характеристика:
Почти что идеальное средство для уничтожения толп врагов. Жаль, что появится оно у тебя ближе к середине игры.

UZI



Убойная сила: 3
Дальнобойность: 3
Скорострельность: 4
Полезность в бою: 3
Итоговая характеристика:
Парочку Узи лучше всего использовать в тот момент, когда на тебя прет куча собак-скелетов или же спортсмены со взрывающимися головами.

ROCKET LAUNCHER



Убойная сила: 5
Дальнобойность: 5
Скорострельность: 2
Полезность в бою: 4
Итоговая характеристика:
Очень мощная машинка. Из нее лучше всего обстреливать громадных врагов на дальней дистанции.

GRENADE LAUNCHER



Убойная сила: 4
Дальнобойность: 4
Скорострельность: 1
Полезность в бою: 3
Итоговая характеристика: В отличие от Rocket Launcher, Grenade Launcher стреляет по навесной траектории. В горячке боя рассчитать место приземления ракеты будет сложно.

PLASMA RIFLE



Убойная сила: 3
Дальнобойность: 4
Скорострельность: 4
Полезность в бою: 4
Итоговая характеристика: Эдакий автомат, стреляющий сгустками плазмы. К сожалению, голубые заряды летят слишком долго. Если бы не это, то оружию не было бы цены.

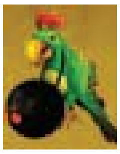
SNIPER RIFLE



Убойная сила: 4
Дальнобойность: 5
Скорострельность: 1
Полезность в бою: 3
Итоговая характеристика: Со времен выхода первой части для борьбы с засевшими в дали мелкими супостатами ничего лучше снайперской винтовки разработчики так и не придумали.

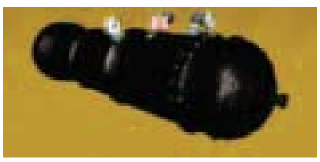
CLAWDOVIC

Убойная сила: 5
Дальнобойность: 3
Скорострельность: 1
Полезность в бою: 4



Итоговая характеристика: Попугай с привязанной к шее бомбой служит хорошим летающим заслоном. Один взрыв отправляет на тот свет целую стаю тварей.

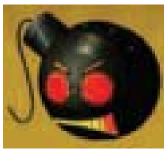
CANNON



Убойная сила: 5
Дальнобойность: 4
Скорострельность: 1
Полезность в бою: 4
Итоговая характеристика: Это средство успокоит даже самых воинственных здоровяков. Огромные стальные динозавры, гигантские красные рогоносцы на гусеницах, трепещите!

SERIOUS BOMB

Убойная сила: 5
Дальнобойность: 5
Скорострельность: 1
Полезность в бою: 5



Итоговая характеристика: Серьезная бомба действует без разбора, оставляя в живых только своего хозяина. Использовать только тогда, когда от засилья врагов глаза лезут на лоб.

GRENADES

Убойная сила: 4
Дальнобойность: 3
Скорострельность: 2
Полезность в бою: 4

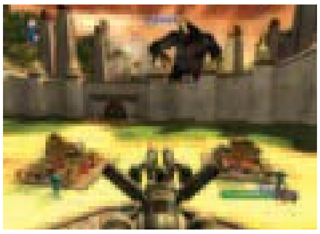


Итоговая характеристика: Вспомогательное оружие. Можно применять параллельно с любым из основных. Активируется правой кнопкой мыши.

СЕРЬЕЗНЫЕ ПРОТИВНИКИ

На перечисление всех противников потребуется с десяток страниц. Поэтому мы решили ограничиться описанием семи главных боссов. На самом деле они не такие страшные, как может показаться на первый взгляд. У каждого из них есть своя ахиллесова пята.

KWONGO



Огромная обезьяна атакует городок. Рецепт расправы над противником очень прост. Садись в одну из расположившихся поблизости турелей с двумя спаренными пулеметами и не давай более мелким противникам атаковать катапульты местных жителей. Тебе даже не потребуется стрелять по Kwongo, аборигены справятся с ним и самостоятельно.

ZUMZUM



Гигантская пчела, решившая, что ты хочешь украсть из ее улья весь мед. Этого босса надо «мочить» следующим способом... Сначала тебе следует расстрелять все одуванчики, при этом не забывай отбиваться от более мелких пчел. Без цветков ZumZum не сможет пополнять свое здоровье. Теперь можешь смело расправляться с полосатым насекомым.

PRINCE CHAN



Вот это мы понимаем – детина! Оказывается, китайская венценосная особа страсть как ненавидит звук ударов в гонг. Периодически Prince Chan пытается затянуть уродливую песенку, и в этот момент на верхушке его апартаментов открываются створки. Стреляй в желтый гонг из самого мощного оружия, при этом не забывай разбираться с атакующими тебя быками, пауками, клоунами и ниндзя-зомби.

COUNT KLEEROFSKI



НАША РОДИНА – СССР

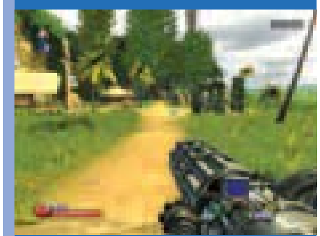
Противники, похожие на Beheaded Kamikaze, встречались и в *Serious Sam*, и в *Serious Sam: Second Encounter*. Во второй части обладатели огромных бомб вместо голов стали активно заниматься спортом и выступать за олимпийскую сборную СССР, о чем наглядно свидетельствует белая надпись в центре синей формы. Судя по ее дизайну, ребятки состязаются то ли в тяжелой атлетике, то ли в греко-римской борьбе.



Вам бы, балбесам, стопудовые штанги тягать и медали получать, а не головы взрывать.

CHEATS

Во время игры нажми на тильду (~) и во всплывшей консоли набери «sam_iEnableCheats=1». Обрати внимание на то, что две буквы здесь заглавные. Затем активируйте коды клавишей «F1». Если ты хочешь использовать встроенные в игру коды, тогда набери в консоли «sam_iEnableCheats=2». Для отключения режима читов введи «sam_iEnableCheats=0».



Самый первый уровень, а в руках такая серьезная слонобойка.

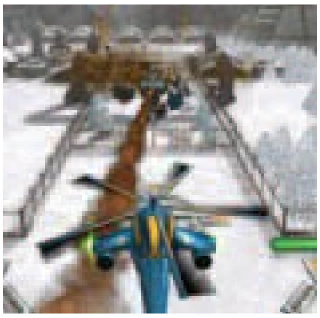
Огненный демон постоянно пополняет свои жизненные силы. Необходимо сделать так, чтобы лучи отражались не в одном, а во всех кристаллах. Подбегай к соседнему столбу и стреляй по костлявым пальцам, пока освободившийся камень не засияет голубым цветом. Точно так же поступай со всеми остальными столбами, а потом спокойно вали лишившегося подпитки противника.

CECIL



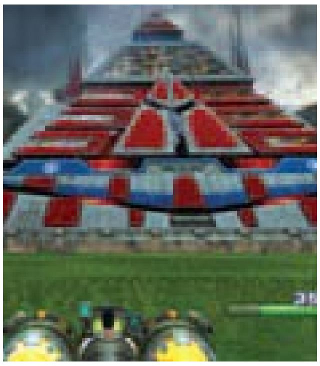
Серьезный Сэм и дракон поссорились из-за принцессы. Выстрелы из самого мощного оружия для пуленепробиваемой кожи Cecil покажутся уколом маленькой иголкой. Подбирай лежащие в центре локации кеды на пружинах и запрыгивай на парящие островки. Собери как можно больше стрел, чтобы не бегать за ними в следующий раз. Теперь перепрыгни на один из двух холмов с арбалетом и расстреляй из него огнедышащего дракона.

HUGO



Выбирайся из ангара на открытое пространство. Даже не пытайся стрелять по Hugo из обычного оружия – совершенно бесполезное занятие. Лучше сломя голову несись к площадке с вертолетом, собирая по пути аптечки со здоровьем. Взлетай в небо и обработай гигантского робота ракетами. Не забывай о том, что на соседних площадках лежат дополнительные боеприпасы. Одним комплектом этого босса не уничтожить.

MENTAL INSTITUTION





Последний оплот противников. Вначале предстоит сразиться с армадой мелких противников. Под конец тебе дадут транспортное средство, с помощью которого необходимо уничтожить огромную пирамиду. Когда по центру открываются створки, немедленно стреляй в голубые кристаллы. Все остальное время сбивай вражеские самолеты. Повторяй этот нехитрый прием до тех пор, пока не закончится полоска со здоровьем босса.

СЕРЬЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Бои в Serious Sam 2 – это чистой воды мясорубка, в которой от игрока требуется направлять перекрестье прицела на врага и без перерыва жать на спусковой крючок. Несмотря на столь примитивный и однообразный процесс, тебе не помешает зарубить на носу три простых, но очень серьезных правила:

1. От наплыва разношерстных монстров спасает только постоянное движение. Крутись вокруг своей оси, смещайся в стороны, запрыгивай на всякие возвышенности. В общем, не стой на одном месте, иначе тебя одолеют количеством.

2. Локации обладают достаточно простым дизайном, и никаких проблем с поиском нужного направления у тебя не возникнет. Но в погоне за скоростным прохождением уровня не забывай тщательно исследовать всякие закоулки, заглядывай в самые дальние углы. Очень часто там скрываются полезные бонусы.

3. Не стесняйся разбивать бочки, ящики, вазы, чаны, а также каменные колонны. В львиной доле из них спрятаны различные сюрпризы. Золотые монетки, мешки с деньгами, дополнительный боезапас, призовые жизни и тому подобные приятные вещички тебе никогда не помешают.



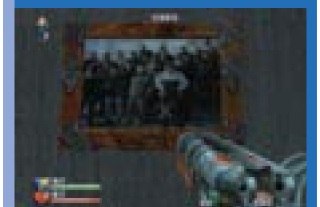
EASTER EGGS

Serious Sam 2 как никогда оказался богат на пасхальные яйца. На каждом уровне их скрывается по несколько штук. Мы решили привести подборку из наиболее часто встречающихся приколов от разработчиков:

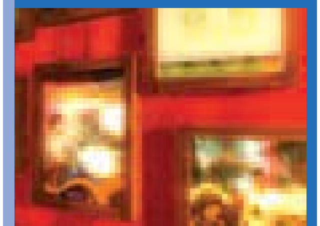
1. Croteam не раз признается в любви к Хорватии и родному городу Загребу. Даже инопланетяне уважают эту балканскую страну.



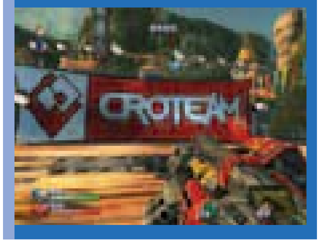
2. На ряде уровней в секретных местах можно увидеть одну и туже фотографию коллектива разработчиков.



3. На многих локациях встречаются отсылки к предыдущим творениям разработчиков, а также реклама второй части приключений Серьезного Сэма.



4. А еще разработчики обожают вывешивать логотип своей компании.



FIFA 06

ИГРАЙ КАК БОГ

Текст: Борис Соколов

Нерадивые разработчики из спортивного отделения Electronic Arts вплели в *FIFA 06* кучу маленьких футбольных хитростей, но почему-то забыли упомянуть о них в разделе Options. «PC ИГРЫ» исправит эту оплошность. С нашей помощью у тебя получится вытворять на поле настоящие чудеса и побеждать европейских грандов на самом высоком уровне сложности. После этого ты можешь смело браться за режим Football Manager. Поверь, руководить футбольным клубом не так уж и трудно.



При хорошей сноровке каждый штрафной можно превратить в гол.

FAQ

Q Надеюсь, там нашлось место хотя бы для парочки российских клубов?
A Не смотря на победу ЦСКА в Кубке УЕФА, отечественных команд в игре нет.
Q В FIFA 06 есть чемпионат России?
A Увы, нет.
Q Можно ли в режиме Manager Mode заключать контракты со спонсорами?
A Да, это входит в твою прямую обязанность.
Q На сколько лет рассчитана карьера?
A Если тебя не выгонят из клуба, то максимум на 15 лет.
Q Можно ли создать свою команду?
A Нет, зато разрешается создать собственного игрока.
Q В Football Manager я занимаюсь только тактикой?
A Вовсе нет. Есть еще и другие важные дела. Например, финансы.



Через мгновение мяч влетит в сетку ворот.

УПРАВЛЕНИЕ В АТАКЕ

СТАНДАРТНЫЕ ПРИЕМЫ

Нажми [W] + стрелки, чтобы сделать пас вразрез в одном из выбранных направлений.
Удерживай [E] + стрелки, чтобы увеличить скорость бега.
Нажми [A] + стрелки, чтобы выполнить навес.
Нажми [A] + A + стрелки, чтобы прострелить понизу.
Нажми [S] + стрелки, чтобы сделать пас понизу.
Нажми [D] + стрелки, чтобы нанести удар.
Нажми [C] + стрелки, чтобы резко остановить бег.

СКРЫТЫЕ ПРИЕМЫ

Удерживай [Q] + [D] + стрелки, чтобы перебросить мяч через вратаря при выходе один на один.
Удерживай [Q] + [D] + стрелки и еще раз нажми S, чтобы сыграть с товарищем по команде в стенку.
Удерживай [C] + [S] + стрелки, чтобы сделать пас-подсечку «щечкой».
Удерживай [Q] + [A] + стрелки, чтобы сделать длинный пас на ход в свободную зону.
Удерживай [C] + [D], чтобы ударить через себя во время приема футболистом высоко летящего мяча.
Удерживай [E] + [SHIFT] + стрелки, чтобы прокинуть себе мяч на ход первым касанием при приеме паса.
Нажми [E] + Shift, чтобы сделать рывок.
Нажми [Z] + [S], чтобы пропустить мяч после паса между ног.
Нажми [Z] + стрелки, чтобы выполнить финт а-ля Роналдо.
Нажми [SHIFT] + стрелки, чтобы сделать один из набора стандартных финтов.
Нажми [Z] + [D], чтобы сделать ложный замах.



С помощью длинных пасов получается одним махом отрезать всю оборону противника.

УПРАВЛЕНИЕ В ЗАЩИТЕ

Нажми [Q], чтобы позвать на помощь второго защитника.
Нажми [W], чтобы вратарь вышел из ворот (только во время игры голкипером).
Нажми [A] + стрелки, чтобы сделать подкат.
Нажми [S], чтобы переключить управление на другого игрока.
Нажми [D] + стрелки, чтобы жестко отобрать мяч у соперника.
Нажми [W] + стрелки, чтобы мягко отобрать мяч у соперника

ИСПОЛНЕНИЕ УГЛОВЫХ УДАРОВ

Нажми [S] + стрелки, чтобы катнуть пас понизу.
Нажми [A] + стрелки, чтобы сделать верховой навес в штрафную.
Нажми [Q] + [A] + стрелки, чтобы сильно навесить мяч в штрафную.

ИСПОЛНЕНИЕ ШТРАФНЫХ УДАРОВ

Перед тем как нанести удар, определись с тем, будешь ли ты бить на точность или же на силу. Чтобы перебросить стенку соперника, нажми стрелку вверх. Чтобы нанести пушечный удар, нажми стрелку вниз. Теперь последовательно выполняй следующие действия:

1. Нажми [SHIFT] + стрелки, чтобы закрутить мяч.
2. Нажми [C], чтобы игрок откатил тебе мяч под удар (этот элемент не обязателен, но желателен).
3. Нажми [D], чтобы нанести обычный удар, или же нажми [Q] + [D], чтобы нанести мощный удар. Внимание! Если ты бьешь на силу, то на специальном индикаторе полоска не должна доходить до синего участка. Если ты бьешь на точность, то наоборот, полоска должна остановиться в пределах синего участка индикатора.

ИСПОЛНЕНИЕ ПЕНАЛЬТИ

Удерживай стрелку направления удара и нажми [D], чтобы выполнить сильный удар.
Удерживай стрелку направления удара и нажми [A], чтобы

несильно пробить «щечкой» на точность.
Удерживай стрелку направления удара, удерживай [Q] и нажми [D], чтобы сделать подсекающий удар.
Чтобы отбить мяч вратарем, перед ударом соперника при помощи стрелок выбери угол для падения или же стой по центру и одновременно нажми [A] и [D].

О ПОЛЬЗЕ ТАКТИЧЕСКОЙ ВЫУЧКИ

Виртуозное исполнение футбольных пьес на клавиатуре, конечно же, весомый аргумент в твою пользу, но с сильными соперниками тебе еще понадобится грамотно переходить из обороны в атаку и наоборот. Если ты ставишь перед собой высокие цели, то без знаний о командной тактике тебе не обойтись (в FIFA 06 их насчитывается ровно семь штук). Остановимся на каждой поподробнее.

КОНТРАТАКА (COUNTER ATTACK)

Контратака начинается тогда, когда противник теряет мяч и его ловят на ошибке в защите. Суть этой тактики сводится к моментальному переходу в наступление с быстрым перемещением мяча между партнерами по команде. Твоя полузащита вместе с форвардом бросается в нападение и создает на поле соперника численный перевес. Эта тактика является самой эффективной, когда у тебя быстрые и очень квалифицированные футболисты.

ФЛАНГОВАЯ ИГРА (WING PLAY)

Игра флагами используется тогда, когда тебе нужно наступать огромным фронтом. Атакующие футболисты действуют по всей ширине поля и таким образом находят свободные зоны для приема передач. Защитные порядки противника растягиваются, и в итоге образуются бреши, через которые можно проскочить к воротам благодаря пасам вразрез или фланговым навесам в штрафную. Для этого необходимо держать в команде скоростных крайних защитников и так называемых крайних фланговых хавбеков.

ПЕРЕГРУЗКА В ШТРАФНОЙ (BOX OVERLOAD)

Изюминка этой тактики заключается в том, что в штрафной площади соперника твоя команда обладает численным преимуществом, что дает максимальное количество вариантов для развития атаки.

ТРЕТИЙ СВОБОДНЫЙ (3RD MAN RELEASE)

Суть этой тактики заключается в том, что помимо пасующего и принимающего мяч футболистов в комбинации участвует еще один игрок. Он может пойти вперед и отвлечь внимание защитников соперника или же выступить в качестве адресата передачи. Обращай внимание на момент, когда третий игрок делает забег и просит отдать ему мяч.

ОФСАЙДНАЯ ЛОВУШКА (OFFSIDE TRAP)

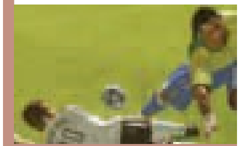
Классическая тактика при игре в обороне. В момент исполнения соперником паса своему нападающему твои защитники дружно делают несколько шагов вперед, чтобы адресат передачи оказался в искусственно созданном положении вне игры, она же офсайдная ловушка. Будь предельно осторожен, поскольку все защитники должны действовать синхронно.

ЗОНАЛЬНАЯ ЗАЩИТА (ZONAL)

Применение зонального способа организации обороны позволяет твоим защитникам располагаться между мячом и защищаемой ими зоной, а также четко распределить обязанности между партнерами по команде. Иными словами, твои оборонцы привязываются не к соперникам, а к местам на поле. Каждый из них несет персональную ответственность за определенный участок на зеленом газоне.

ЛЮБИМЧИК ELECTRONIC ARTS

Атакующий полузащитник испанской «Барселоны» и сборной Бразилии Роналдиньо уже не в первый раз попадает на обложку диска с очередным представителем серии *FIFA*. Помимо этого сезона, звездный футболист становился «лицом» игры два года назад. Наверное, в благодарность за сотрудничество разработчики оценили его умения в своем творении очень высоким общим рейтингом: 95 из 100 возможных.



В версии для Xbox 360 Роналдиньо вместе с остальными футболистами сделал себе пластическую операцию. Новая графика смотрится великолепно.



Всякий проход по флангу должен заканчиваться точным навесом на головы нападающих.



Защитники построились возле линии штрафной чуть ли не по струнке.

ОБМАНЫВАЕМ FIFA 06

К сожалению, на момент написания статьи не были известны официальные чит-коды. Зато мы знаем один полезнейший хинт. В режиме Manager Mode не позволяется управлять европейскими грандами с самого начала. Впрочем, нет ничего невозможного. Столь обидный запрет обходится следующим образом: 1. В основном меню зайди в Team Management, затем выбери подраздел Squads и отправь звездных игроков любимой команды в глубокий запас, при этом не забудь сохранить изменения. 2. Начни карьеру и обнаружь свой клуб в компании с тремя-четырьмя звездными середнячками. 3. В меню управления составом верни всех сильных футболистов на прежние места.



Ради такого хитрого фокуса пришлось отправить Уэйна Руни и Руда Ван Нистелроя в резерв.

ПРЕССИНГ (PRESSING)

При помощи этой тактики ты сразу же начинаешь оказывать давление на нападающих соперника, как только они завладеют мячом. В отличие от зональной защиты, эта тактическая схема требует, чтобы защитники постоянно находились на близком расстоянии от противника, дабы сделать рывок и перехватить мяч.

ПРЯМАЯ ЛИНИЯ (FLAT BACK)

Эта тактика выстраивает оборонительные порядки твоей команды на одной прямой параллельно лицевой линии. Эта позиция не имеет такого запаса прочности, как игра с либеро, но зато идеально подходит для создания искусственного положения вне игры. Такое построение защиты лучше всего использовать вместе с зональной схемой.

МЕНЕДЖЕР ОТ БОГА

ТАИНСТВЕННЫЕ ЗНАЧКИ

Режим Football Manager потребует от тебя превращения из тренера еще и в управленца. Многие пользователи ***FIFA 06*** жалуются на то, что им встречаются непонятные иконки, обозначающие очень важные



игровые процессы. Поясним смысл самых ключевых условных обозначений.

Главный показатель успешности деятельности (измеряется от одного до десяти) – это уровень престижа менеджера. Победы в матчах и выполнение задач совета директоров увеличат престиж. Футболисты захотят играть в твоей команде, а богатые спонсоры выстроятся в очередь.

ДВЕ ШЕСТЕРЕНКИ

Иконка сыгранности коллектива означает, насколько хорошо члены команды притерлись друг к другу на поле. Высокая степень взаимодействия позволяет выходить на матч с зарядом энергии, который нивелирует недостатки индивидуального мастерства того или иного футболиста.

ЗАМОК

Безопасность. Этот знак показывает, насколько сильны твои позиции в глазах клубного руководства. Победы и устойчивая финансовая система укрепляют твое положение, а поражения могут подвигнуть совет директоров отправить тебя в отставку.

ФЛАЖОК

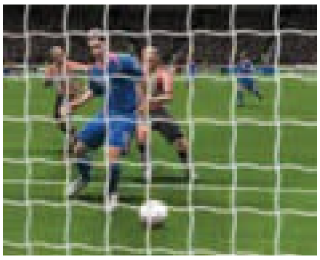
Поддержка болельщиков. Показывает, насколько твой клуб ценят фанаты. Высокий уровень поддержки позволит тебе повысить цены на билеты. Если уровень поддержки низкий, то настоятельно рекомендую тебе на первых порах завлекать публику на стадион низкой стоимостью билетов.

НАЕМ ПЕРСОНАЛА

В FIFA 06 персонал условно разделен на восемь отделов. Чем выше их общий уровень, тем сильнее твоя команда. Четыре занимаются подготовкой нападающих, полузащитников, защитников и вратарей. Эти ребятки совершенствуют навыки твоих футболистов. Пятым оказался отдел переговоров. Его сотрудники начинают активно действовать в период открытия трансферных окон. Следующими по счету идут скауты. Твои разведчики занимаются поисками перспективной молодежи (как у себя дома, так и за рубежом). Седьмой – тренер по фитнессу.



Столь опасный навес удалось ликвидировать только благодаря тому, что каждый оборонец держит свою зону.



С его помощью члены команды будут не так быстро уставать на поле и скорее восстанавливать свои физические кондиции после матча. Наконец, последний отдел – управление стадионом. Классный специалист поднимет уровень продажи билетов и увеличит число мест на трибунах.

КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ СПОНСОРА

В начале сезона тебе предлагают определиться со спонсором. На выбор дается список из десяти компаний. Каждая из них готова заплатить энную сумму денег, исходя из следующих пяти параметров:

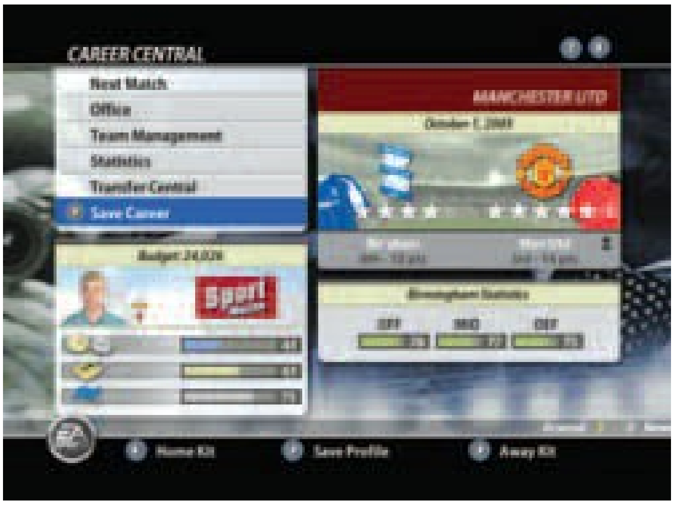
1. Деньги за каждую игру (выплачиваются независимо от показанного результата).



2. Бонус за окончание сезона в верхней части таблицы.
3. Бонус за продвижение в более высокий дивизион или за победу в чемпионате.
4. Бонус за победу в национальном кубке.
5. Бонус за успехи в Лиге чемпионов и Кубке УЕФА.
При выборе спонсора надо трезво оценивать свои силы. Если ты чувствуешь, что побороться за первое место у тебя не получится, тогда выбери спонсора с самой высокой суммой в первом пункте. Если у тебя есть шанс добиться большего, тогда заключай соглашение с тем, кто предлагает более выгодные условия за счет различных бонусов.

КАК УДАЧНО ЗАКЛЮЧИТЬ КОНТРАКТ С ФУТБОЛИСТОМ

Зрелых игроков для команды лучше всего подбирать через меню «поиск». В нем ты задаешь ключевые параметры и смотришь на предложенные компьютером варианты. Еще один вариант – это работа отдела скаутов. Его сотрудники предлагают купить перспективных молодых футболистов. Особенно сильных игроков они тебе не подберут. Таких ребят следует брать, как говорится, на вырост и совершенствовать их показатели через матчи в чемпионате. Очень скоро они превратятся в настоящих звезд. Теперь несколько слов о процедуре заключения контракта с футболистом. У каждого выставленного на трансфер игрока имеется строго фиксированная цена. Ниже ее не опустить. Рекомендую тебе всегда платить чуть больше. Так ты застрахуешься от происков чрезмерно активных конкурентов и сможешь варьировать срок договора. Молодые новички стараются подписать соглашение на максимально длинный срок, а старики, наоборот, предпочитают более короткие варианты. Кстати, не забывай продавать или сдавать в аренду ненужных тебе футболистов. Толку от них мало, а зарплату платить надо. Куда лучше заработать на них немного денег.





В момент паса форвард залез в офсайд где-то метров на пять.

ОБМАНЫВАЕМ FIFA 06 – 2

Еще одна лазейка обнаружена в режиме симуляции матча Visual Sim. Если ты проигрываешь, то выбери опцию «вмешаться в матч» (Intervene). Когда всплывет окна выбора команд, нажми «Esc» и вернись назад. После столь нехитрого приема симуляция матча начнется заново. Причем поединок чаще всего завершается с абсолютно другим счетом. Так можно поступать несколько раз, пока, в конце концов, не будет достигнут победный результат.



Сейчас попробуем сделать так, чтобы все обошлось без желтой карточки.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет!
Закон времени гласит: то, что сегодня пользуется большой популярностью, завтра становится старомодным. А все, что вышло из моды, – немного смешно. Наверное, именно поэтому сейчас никто не рассказывает своим друзьям, брызжа слюной от восторга: «До пяти утра рубился в *Pac-Man*. Суперигра, однозначно! *Half-Life 2* по сравнению с ней – недоразумение!». Да, так уж случилось: в наше время упоминание Пэк-Мена в приличной геймерской компании неуместно. Люди обсуждают особенности десматча *Quake IV*, недавний сеульский турнир по «Контре» и карты *F.E.A.R.* И только игроки-ветераны относятся к Пэк-Мену с должным пиететом. Они-то знают: Pac-Man – легенда. Ни одной игре современности и не снилась популярность, выпавшая на долю этого желтого шара. Ты знаешь хотя бы одну песню, посвященную Ларе Крофт или Серьезному Сэму? И я не знаю. А песня Pac-Man Fever, исполненная Джерри Бакнером (Jerry Buckner) и Гэри Гарсия (Gary Garcia), в 1981 году попала в десятку американского чарта Billboard. На девятое место. В 1982 году телеканал ABC запустил мультсериал The Pac-Man Show. На протяжении двух лет «колобок» спасал Pac-Land от злодея Мезмарона. В 1982 году президент США Рональд Рейган (Ronald Reagan) телеграммой поздравил восьмилетнего Джеффри Йи (Jeffrey Yee) с мировым рекордом по игре в Pac-Man. Чудеса, да и только. В 2005 году Пэк-Мен отметил свое 25-летие. Этот выпуск рубрики «Ретро» – наша поздравительная открытка.

Иван Гусев,
ведущий рубрики





■ Чем лучше ты знаешь своих противников-призраков, тем проще играть.



СКАЗКА О КОЛОБКЕ

Величайший герой игровой индустрии родился в пиццерии

Согласись, Пэк-Мен напоминает колобка. Однако в Японии, где ценят советского Чебурашку, с русскими народными сказками знакомы не очень хорошо. Поэтому 25-летний дизайнер компании Namco Тору Иватани (Tohru Iwatani) пришлось искать другой источник вдохновения. Его озарило... в пиццерии. Он с друзьями заказал пиццу, взял треугольный кусочек и «Эврика!». История умалчивает, что именно принесли Иватани, – «Маргариту» или «Пеперони», но именно тот ужин привел к рождению Пэк-Мена.

Накануне судьбоносного визита в пиццерию, Иватани как раз думал об игре, ориентированной на женщин. Он даже специально подсаживался поближе к дамским компаниям, чтобы понять, что их интересует. Как ни странно, значительная часть разговоров была посвящена еде! Кто-то делился рецептами, кто-то спорил о кремлевской диете, кто-то мечтал о пирожном... Постепенно замысел игры о желтом шаре, который только и делает, что ест, сформировался в законченную концепцию.

Разработка ***Pac-Man*** заняла 15 месяцев. Над игрой трудились восемь сотрудников **Namco**. Конечный продукт предназначался не для персональных компьютеров (их, собственно говоря, и не было еще), а для игровых аппаратов-аркад, которые в конце 70-х годов XX века как раз приобрели огромную популярность. Впрочем, когда наступила эра PC, наша с тобой любимая платформа быстро наверстала упущенное.

ПЛАСТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

Лучшие хирурги игровой индустрии хорошенько поэкспериментировали над Пэк-Меном за 25 лет. В своей оригинальной форме, он – плоский желтый диск. В ***Pac-Mania*** он – желтая сфера. Потом Пэк-Мен «оброс» руками и ногами и нашел себе новые занятия. Он и семью за-

МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО

Pac-Man **вышел на всех игровых платформах. Согласно данным компании Namco, только в игровых залах в эту игру сыграли больше 10 миллиардов раз. Из 20-ти с лишним игр, героем которых является Пэк-Мен, часть представлена и в PC-варианте. Ну а в интернете не сосчитать римейков Pac-Man, в том числе, выполненных во Flash.**



■ Простенькие клоны Pac-Man заполонили интернет.



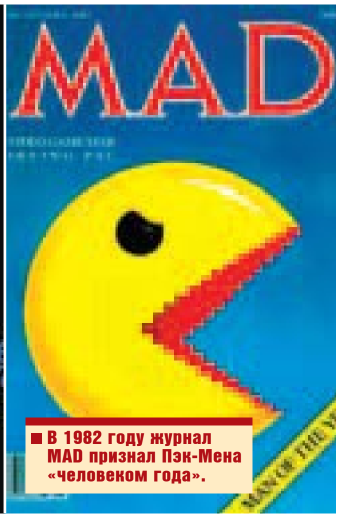
■ Образ Пэк-Мена навеян пиццей.



■ А ты играл в Pac-Man All Stars? Классная игра, между прочим.



■ Из-за ошибки в коде программы Pac-Man обрывается на 256 уровне.



■ В 1982 году журнал MAD признал Пэк-Мена «человеком года».

вел, и принцесс спасал, и даже на скейтборде научился кататься. А однажды художники **Midway** изобразили его желтым инопланетянином с двумя ногами и красными глазами-блюдцами. Многие до сих пор задаются вопросом: «Что они тогда курили?!»

ЗАЩИТА ПЭК-МЕНА

Стоило первым агрегатам с логотипом Pac-Man появиться в игровых залах, к ним тут же выстроились очереди. Даже пятилетние дети понимали: Pac-Man – это весело и легко. Ты – Пэк-Мен. Ты бежишь по лабиринту и кушаешь точки (иногда их называют «шары») и фрукты (дают дополнительные очки) до тех пор, пока не погибнешь. Умереть же ты можешь, если тебя догонит одно из привидений. Однако, проглотив специальный power-up (цвет привидений тут же меняется на голубой), ты на время способен превратиться из преследуемого в охотника. Освоить Pac-Man, наверное, смогли бы и обезьяны, но их из-за очередей не подпускали к игровым автоматам. В то же время нельзя забывать: Pac-Man прост, но не примитивен. Не зря же бизнесмены назвали именем «колобка» стратегию противодействия крупной компании, чье руководство надумало подчинить себе конкурента рангом пониже. Суть такой обороны: маленькая фирма, находящаяся под угрозой, неожиданно поглощает крупного обидчика. Стратегию нарекли «Защитой Пак-Мена».

ИЗ ЖИЗНИ ПРИВИДЕНИЙ

Познакомимся поближе с «загонщиками» Пэк-Мена. В оригинальной версии игры их всего четверо.

Красный призрак – преследователь, быстрый и сообразительный. Именно его чаще всего приходится сбрасывать с «хвоста».

Стратегия голубого монстра – поджидать у выхода из туннеля, куда только что вошел Пэк-Мен.

Многие ошибочно считают розового призрака самым быстрым из четверки привидений. На самом деле, красный призрак заметно шустрее. Из всех маршрутов, ведущих к Пэк-Мену, розовый всегда выбирает самый короткий.

Оранжевое привидение не отличается умом и сообразительностью. Японцы прозвали его Guzuta («Глупый»). Дурашка не придерживается никаких правил. Его перемещения по экрану хаотичны. Тем и опасен. Забавно, но продюсеры компании **Hanna Barbera** проигнорировали умственную неполноценность оранжевого, и в мультсериале The Pac-Man Show сделали его лидером четверки привидений.

АТАКА ЗА АТАКОЙ

В первом релизе Pac-Man монстры перемещались по одному и тому же запрограммированному маршруту. Оголте-

МНЕНИЕ ЧЕМПИОНА


■ Митчелл (слева) считает себя «идеальным игроком в Pac-Man».

В июле 1999 года житель Флориды **Билли Митчелл** (Billy Mitchell) установил новый рекорд в ***Pac-Man***. Он провел у игрового аппарата 6 часов кряду и набрал 3 миллиона 330 тысяч и 360 очков. Билли прошел все 256 экранов игры, съел каждый шар, фрукт и всех привидений, ни разу не погибнув.

– Думаю, Pac-Man стал настолько популярным потому, что он подходит каждому, – считает чемпион. – В один прекрасный день и клерки, и домохозяйки, и даже бабушки с дедушками неожиданно узнали, что есть игра им по силам. И это – Pac-Man.

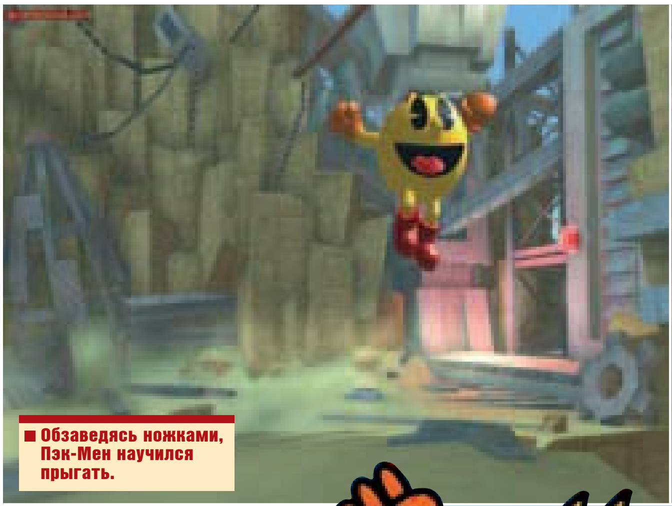
Митчелл регулярно играл в Pac-Man на протяжении 17 лет. Став чемпионом, он заявил, что больше никогда не будет играть в «эту проклятую игру».



Освоить Pac-Man, наверное, смогли бы и обезьяны, но их из-за очередей не подпускали к игровым автоматам







■ Обзаведясь ножками, Пэк-Мен научился прыгать.



■ Пэк-Мен – гонщик?! Это что-то новенькое…



■ Super Pac-Man – одна из первых игр о «колобке», вышедшая на PC.



■ В мультсериале начала 80-х у Пэк-Мена появилась и семья, и домашние питомцы.

НЕВИННЫЙ КОЛОБОК

Создатель Пэк-Мена **Тору Иватани** (Tohru Iwatani) так описывает прославившего его персонажа: *– Пэк-Мен не обучен различать добро и зло. Скажи ему, что оружие – это зло, он помчится и съест все оружие, которое найдет. При этом не побрезгует и табельным пистолетом полицейского, несмотря на то, что тому оружие нужно для борьбы со злом. Он… такой наивный.*



■ Папа Пэк-Мена немного похож на Ходорковского.

лые фэны игры и больные аутизмом запоминали эти маршруты для каждого экрана. Позднее разработчики предоставили привидениям свободу действий, что добавило игре непредсказуемости и сделало геймплей интереснее.

– Атаки монстров идут волнами, – открывает секреты Pac-Man гуру Тору Иватани. – *Они наступают, а потом отходят, чтобы перегруппироваться и снова напасть.*

Величайшие ученые мира подсчитали: после 20 секунд атаки привидения отступают на 7 секунд. Позже передышки сокращаются до 5 секунд.

ХОЗЯЙКЕ НА ЗАМЕТКУ

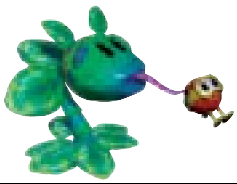
Опытный игрок в Pac-Man знает назубок дюжину действенных тактик. Вот три совета профессионалов, которые помогут тебе дольше протянуть в опасном мире Pac Land.

1. Если Пэк-Мена преследует привидение, сверни за угол. Вероятнее всего, «охотник» промчится дальше по прямой. А даже если нет, повороты замедляют призраков сильнее, чем Пэк-Мена.

2. Прежде чем проглотить power-up, дождись, пока призраки окажутся поблизости, а лучше всего, окружат Пэк-Мена. Тогда ты успеешь «съесть» много привидений.

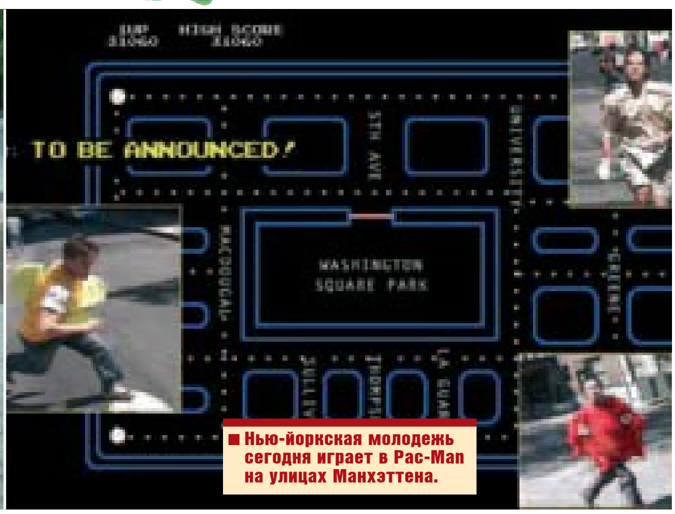
3. «Колобок» на 20 процентов быстрее бежит по той тропинке лабиринта, где шары уже съедены, чем там, где они остались. Поэтому если «на хвосте» повисла пара привидений, уходить надо по расчищенной дороге.

В первом релизе Pac-Man монстры перемещались по одному и тому же запрограммированному маршруту





■ Так выглядит красное привидение Inky живьем.



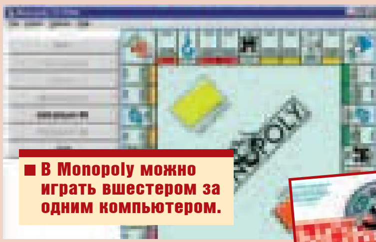
■ Нью-йоркская молодежь сегодня играет в Pac-Man на улицах Манхэттена.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

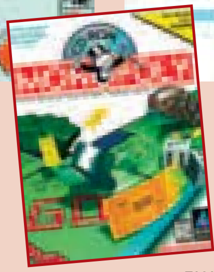
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ДЕКАБРЕ?

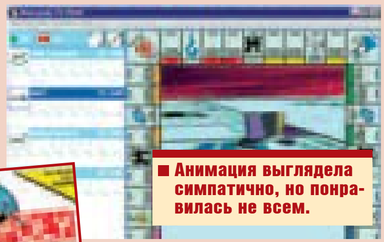
Monopoly

Жанр:	Strategy
Издатель:	Atari Interactive
Разработчик:	Westwood Studios
Объем:	1 CD
Дата выхода:	декабрь 1995 года



■ В Monopoly можно играть вшестером за одним компьютером.





■ Анимация выглядела симпатично, но понравилась не всем.

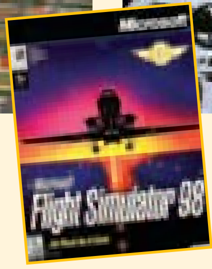
По вечерам мистер Адамс, миссис Адамс, Дороти, Боб и маленький Тимми собирались за столом, по очереди бросали кости, покупали отели, продавали магазины, богатели и разоряли друг дружку. Прошли годы. Боб стал директором крупной компании и начал банкротить фирмы по-настоящему. Маленький Тимми работал клерком, зато купил себе компьютер и ***Monopoly***. Что, как он посчитал, тоже неплохо.
Monopoly – одна из самых популярных американских настольных игр для всей семьи. Неудивительно, что адаптация классики для ультрамодной «оси» **Windows 95** стала хитом. Игру разработала знаменитая студия **Westwood**, которая специализируется на стратегиях, однако не ищи фирменный подчерк мастеров. Monopoly один в один перенесена на компьютер. Розочкой на «торте» стала трехмерная анимация, которую, впрочем, нормальные геймеры тут же отключали – больно уж она тормозила игровой процесс. Другим плюсом стала возможность игры в интернете.

Microsoft Flight Simulator 98

Жанр:	Simulation
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Microsoft Game Studios
Объем:	2 CD
Дата выхода:	ноябрь 1997 года



■ Пролетаем над Парижем.



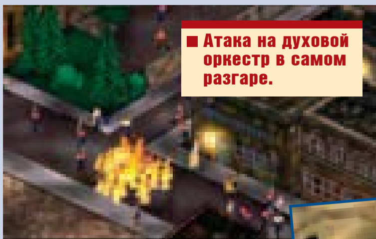


■ Лондонский мост под угрозой – за штурвалом AI.

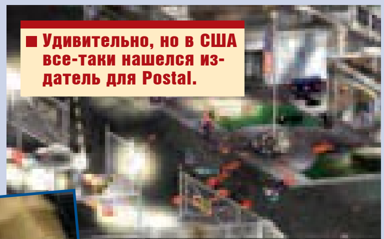
Профессиональные пилоты брезгливо сплевывали, когда речь заходила о ***Microsoft Flight Simulator 98***, а вот любителям она пришлась по вкусу – казуалы с радостью часами учились летать.
«1998-ая» версия стала первой игрой в серии, для которой требовался 3D-ускоритель. Без него вид сверху (который, как известно, всегда лучше) не радовал глаз – роскошные ландшафты превращались в зеленую кашу, а заботливо отрендеренные города становились картонными.
Диалоги с диспетчерами добавили FS98 реализма. На втором CD, который выдавался в довесок к игре, геймеры нашли интерактивную энциклопедию **World Of Flight** – прекрасное пособие по истории авиации и самолетам. А с помощью модема можно было разделить радость полета с друзьями. Что же касается компьютерного напарника, то ему мало кто доверял – он часто допускал глупые ошибки.
Да, и не забудь подключить джойстик перед тем как взлетать. Без него – замучаешься.

Postal

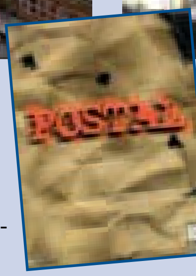
Жанр:	Action
Издатель:	Ripcord Games
Разработчик:	Running With Scissors
Объем:	1 CD
Дата выхода:	октябрь 1997 года



■ Атака на духовой оркестр в самом разгаре.

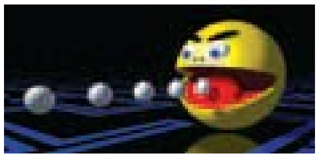


■ Удивительно, но в США все-таки нашелся издатель для Postal.



Как-то раз американский почтальон тронулся умом и устроил пальбу в городе. Потом еще один. А затем в моду вошла фразочка “Go Postal”, смысл которой: слететь с катушек и натворить дел. Собственно говоря, из этих двух слов и родилась концепция изометрического экшена ***Postal***. В рекламном ролике герой игры бросал коктейль Молотова в марширующий духовой оркестр, приговаривая: «Они ведь тебя достали? Или нет? Какая разница?!». Сама игра была еще жестче. Почтовый чувак ходил по улицам, убивая всех без разбору – мужчин, женщин, инопланетян, а голос в его голове приговаривал: «Только мое оружие понимает меня!».
Злой и до неприличия неполиткорректный проект студии **Running With Scissors** запретили к продаже в 10-ти странах мира. Почта США судилась с разработчиками. Несмотря на все это, игра неплохо продавалась. В декабре 1997 года RWS даже занялась формированием сообщества поклонников Postal.

ДИАГНОЗ: PAC-MAN



Пэкмания, ее последствия и методы лечения

Сначала Пэк-Мена звали Puck-Man. Существует две точки зрения касательно происхождения этого имени. Американцы считают, что форма определила имя (англ. puck – шайба). Однако японцы придерживаются иного мнения. Paku-paku – так в стране восходящего солнца описывают звуки жевания и чавканье. Выбирай любую версию, которая, извини, за каламбур, придется тебе по вкусу.



Компания **Namco** выпустила в родной Японии первую партию игровых аппаратов Puck-Man и начала готовиться к экспансии в США. Однако американские партнеры не одобрили название, поскольку любой хулиган с огрызком мела или баллончиком краски легко превратил бы Puck в... ну, сам понимаешь. После недолгих раздумий остановились на Pac-Man.

ОПТОМ – ДЕШЕВЛЕ

За 25 лет своей жизни Пэк-Мен обзавелся большим семейством. Миссис Пэк-Мен представили публике в 1982 году. Она появилась на свет благодаря хакеру, переделавшему оригинальную игру ***Pac-Man***. Американец, смастеривший мод ***Crazy Otto***, был настолько горд проделанной работой, что рискнул показать ее издательству **Midway**, которое выпускало игры Namco на территории США. Мод понравился всем. Дизайнеры Midway добавили героине Crazy Otto мушку на физиономию, бант, и вуаля – встречайте ***Ms. Pac-Man***. Midway издала игру, не спросив разрешения Namco. Партнеры поссорились, и в 1987 году японская компания окончательно порвала отношения с Midway, променяв ее на **Atari**. Кстати, именно в Ms. Pac-man впервые мелькнул Baby Pac-Man, впоследствии заполучивший собственное шоу... в смысле, игровую серию. Поскольку спрос на Пэк-Мена не уменьшался, вскоре издатели пустились во все тяжкие и заполнили рынок «китайскими поделками»: ***Mr. & Ms. Pac-Man***, ***Pac & Pal***, ***Professor Pac-Man***, ***Jr. Pac-Man***, ***Pac Land***, ***Pac-Mania***, ***Pac Panic***... Для всех платформ, включая утюги и чайники, нашлась своя версия. Однако падение качества привело и к резкому снижению интереса к Пэк-Мену.

ЛИХОРАДКА ПО PAC-MAN

Весной 1981 года песня Pac-Man Fever попала в TOP 10 американского хит-парада. Интересующиеся могут ознакомиться с текстом песни в интернете, всем остальным – первый куплет и припев.

I gotta pocket full of quarters,
And I'm headed to the arcade.
I don't have a lot of money
But I'm bringing everything I've made.
I've gotta callus on my finger,
And my shoulder's hurtin' too.
I'm gonna eat 'em all up,
Just as soon as they turn blue.

'Cause I've got Pac-Man Fever
Pac-Man Fever
It's driving me crazy
driving me crazy
I've got Pac-Man Fever
Pac-Man Fever
I'm going out of my mind.



■ Весь гонорар авторы Pac-Man Fever просадили на игру.

С NAMCO НАВСЕГДА!

Тору Иватани (Tohru Iwatani) приняли в штат Namco в 1977 году. Тогда ему было 22 года. После успеха Pac-Man, самоучку, не познававшего таинства ни программирования, ни дизайна, повысили в должности. Удивительно, но Иватани по сей день трудится в Namco на административной должности.

– В Японии ты всю жизнь работаешь на компанию, – с грустью в голосе говорит Иватани. *– Я не получил премии за Pac-Man. Все думают, мне подфартило, и я сказочно разбогател. Но я не богач. Я – обычный самоучка. Зато у меня есть четкое представление о том, чем должен заниматься гейм-дизайнер, – создавать игры, которые хотя бы на время осчастливят людей. В этом его предназначение.*

ПЭК-МЕН СРЕДИ НАС

Pac-Man повлиял на самые разные стороны нашей жизни. Свыше 250 компаний лицензировали желтого героя и использовали его в своих продуктах. Футболки, телефоны, наклейки на бампера, коробки из-под кукурузных хлопьев и даже освежители воздуха – Пэк-Мен покрасовался везде. Даже на обложке журнала Time.

Сегодня лихорадка по Пэк-Мену поутихла, но полностью не прошла. Примером тому может служить хотя бы ***Pac-Man World 2***. Игра, выпущенная каких-то два года назад, разошлась миллионным тиражом. Сейчас Namco мастерит версию для **PSP** и продает лицензии разработчикам забав для мобильных телефонов.



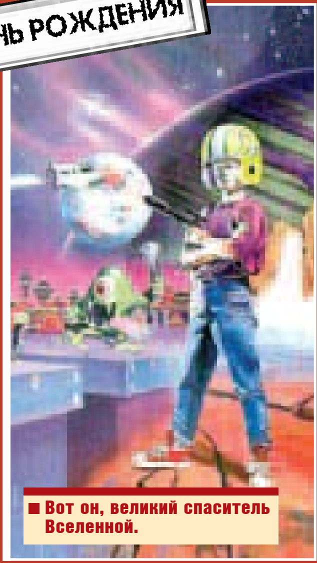
■ Футболки с Пэк-Меном продаются и по сей день.



■ Пэк-Мену все возрасты покорны.


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
В Сан-Андреас слабым не место. Мать главного героя убита. Его семья распалась, и он не знает, где находятся его родственники. К тому же, он умудрился перейти дорогу мафии. Теперь ему предстоит немало потрудиться, чтобы выжить, а затем и подмять весь город под себя. В Grand Theft Auto: San Andreas вы найдете все лучшее, за что мы боготворим серию GTA.
Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)
Жанр:
$75,99
Action
Описание:
Nightlife – это адд-он к The Sims 2, в центре которого находится ночная жизнь ваших Симов. Все удовольствия жизни теперь доступны им; весь ночной город, полный злачных мест, лежит у их ног; романтические отношения обрели новую глубину; наконец, они теперь смогут воспользоваться полутора сотнями новых объектов.
The Sims 2: Nightlife
Жанр:
$19.99
Strategy Role Playing
Описание:
Age of Empires III погрузит вас в атмосферу XVI-XIX веков. Вам предстоит строить собственную империю, колонизировать и завоевывать Северную и Южную Америку и участвовать в эпических войнах. Невиданный уровень реализма и великолепно отображенное культурное разнообразие порадуют даже самых утонченных эстетов.
Age of Empires III Collector's Edition
Жанр:
$109.99
Strategy
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
* Возможность посмотреть внутренности коробок
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 780-8825
Факс.: (095) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ



Вот он, великий спаситель Вселенной.

ЮБИЛЕЙ У КОМАНДИРА

Перед тем как появился ***Quake***, до ***Doom*** и даже ***Wolfenstein 3D***, студия **id Software** прославилась благодаря серии платформеров, посвященных приключениям пацана Билли Блейза. Восьмилетний Билли, известный также под именем Командир Кин, собрал ракету из консервных банок, нацепил на голову защитный шлем игрока в американский футбол и принялся наводить ужас на межгалактических злодеев. Первый эпизод серии ***Commander Keen***, озаглавленный ***Invasion of the Vorticons***, вышел 14 декабря 1990 года. Главными «виновниками» появления игры на свет являются нынешние гуру игровой индустрии **Том Холл** (Tom Hall), **Джон Кармак** (John Carmack) и **Джон Ромеро** (John Romero).



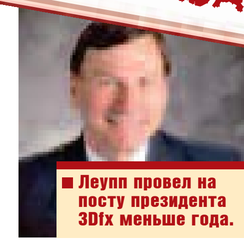
Несложно подсчитать, что малыш Билли уже пятнадцать лет бьется с космической нечистью. Значимая дата не только для Блейза, но и для id Software. Invasion of the Vorticons была первой «большой» игрой студии и ее первым крупным успехом (за месяц с начала продаж компания заработала 10 тысяч долларов). Кто знает, не будь Билли Блейза, может быть, мы бы не увидели ни Doom, ни Quake.

5 ЛЕТ НАЗАД

3DFX НЕ СТАЛО

Компания **NVidia** наконец-то завалила главного конкурента – **3Dfx**. Руководство последней согласилось продать свое «добро» за 70 миллионов долларов наличкой и миллион акций NVidia. Общая сумма сделки составила примерно 112 миллионов баксов. Соломинкой, переломившей «хребет» 3Dfx, стал судебный иск, в котором NVidia обвинила производителя популярных видеокарточек **Voodoo** в нарушении авторского права. Стоимость акций компании, обвиненной (и заметим: справедливо обвиненной) в воровстве идей и технологий, резко упала, что и привело к краху.

– Продажа наших наработок и активов и роспуск компании – в интересах наших сотрудников, акционеров и кредиторов, – так исполнительный директор 3Dfx **Алекс Леупп** (Alex Leupp) попытался сделать хорошую мину при плохой игре.



Леупп провел на посту президента 3Dfx меньше года.

На момент закрытия 3Dfx, компании принадлежало 10 процентов мирового рынка видеокарт.

ГЕЙМЕРЫ ПРОТИВ БЮСТАГЛЬТЕРОВ



Без цензуры.



А вот здесь явно что-то не так.

Геймеры США – в недоумении. Удивиться их заставила игра ***Giants: Citizen Kabuto*** – смесь экшена и стратегии от студии **Planet Moon**. Причина подобной реакции кроется не в геймплее, а... в цензуре. Американская версия отличалась от европейской не только цветом крови – издатель заменил багровый на нейтральный зеленый, но и степенью обнаженки. Морские Потрошительницы, ранее разгуливавшие топлесс, неожиданно вспомнили о приличиях и дружно обзавелись бюстгальтерами.

– Изменения были внесены, чтобы игра получила «тинейджеровский» рейтинг, – объяснил **Боб Стивенсон** (Bob Stevenson) из Planet Moon. *– На нас как следует надавили. Пришлось согласиться, хотя мы, конечно, жутко недовольны.*

Самое смешное то, что уступки, на которые пошли разработчики, оказались лишними – рейтинговый совет **ESRB** все равно повесил на GIANTS ярлык "Mature".

ВСЕ ЗВЕЗДЫ CPL

Нежданно-негаданно пошли слухи о том, что **Cyberathlete Professional League** (CPL), организация, занимающаяся проведением крупнейших турниров Америки по киберспорту, занята разработкой собственной игры.

– CPL намерена создать игру с «чистого листа», – заявил основатель Лиги **Энджел Муноз** (Angel Munoz). *– Она будет обладать всеми характеристиками и особенностями, которые нужны настоящей турнирной игре.*



Муноз рановато поделился с журналистами своими планами.

Муноз не удержался и разболтал, кто проявил интерес к разработке такого проекта. Он назвал **Джона Кармака** (John Carmack), **Джона Ромеро** (John Romero), **Ричарда "Levelord" Грея** (Richard Gray), издательство **Gathering of Developers**, а также студию **Gearbox Software**. Большинство из упомянутых разработчиков состояли в наблюдательном совете CPL.

Прошло 5 лет, а воз, как говорится, и ныне там. Эй, кучер, трогай!



Похоже, так Levelord ответил на предложение CPL.

ЧИТАТЬ ПИСЬМА – ЗАНЯТИЕ НЕ ИЗ ЛЕГКИХ. ТРЕБУЕТ ОСОБОГО ТЕРПЕНИЯ.

Читатели в последнее время жалуются, что наши обложки выглядят слишком мультяшно. Мол, сходства с настоящими героями – никакого. А как же его добиться, если руки рисует редактор, тело корректор, а над лицом корпят главред и его заместитель? Каждый ведь хочет создать что-то свое, индивидуальное.
Видимо, пора нанимать настоящего художника...

На письма отвечал Даниил Леви

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, у меня возникла проблема. Надеюсь, что вы, коллеги знаменитого Eddy v2.0, сможете мне помочь. У меня в классе есть один робот, зовут его Vanes (или просто Ваня), версия 1.0. Ну, так вот, Ваня 1.0 время от времени зависает. Не тормозит, а банально в мгновение виснет. Мы вроде и прошивку меняли, и апгрейдили его, но ничего не помогает! Буду очень благодарен, если вы вышлите дрова, с помощью которых ваш Eddy v2.0 так стабильно работает.

Ваш Predator

Привет, Предатор! Eddy 2.0, как узнал, что не одинок в этом мире, так сразу повеселел, стал бегать по редакции, пританцовывая и распевая что-то из современного.
Я, конечно, с удовольствием тебе помогу. Мы ведь, поначалу, с Eddy тоже много мучались. Он то провода в серверной перегрызет, то мониторы все отключит. Но потом, когда прикупили новые дрова, проблемы в миг исчезли. Теперь наш железный болванчик работает стабильно, никогда не тормозит и уже тем более не виснет. Дрова эти довольно тяжелые, поэтому доедут до тебя не скоро. Но, дабы ты знал, какой груз встречать, взгляни на фотографию. Покажи эти дрова Ване 1.0 и, вот увидишь, тот моментально изменится. Ну а если нет, то тресни его потом одним из дровишек, и все будет окей!



Здравствуйте, **«PC ИГРЫ»**. У меня для вас есть несколько вопросов и советов:
1) Почему бы вам не сделать WAP-сайт? Ведь всем геймерам, любящим «PC ИГРЫ», было бы интересно читать новости игрового мира, смотреть даты выхода игр, зависать часами в чате, находясь при этом вдали от своего компьютера!
2) Почему вы стали делать такие отстойные постеры? На них изображены совсем не популярные игры (***«Ночной дозор»***, к примеру, совсем устарелая тема). Ну, а если игры нормальные, то сами рисунки выглядят так, что аж смотреть противно!
3) Обои для рабочего стола тоже оставляют желать лучшего. Улучшите качество! Я советую вам делать каждую картинку в четырех разрешениях: 800 на 600, 1024 на 768, 1280 на 1024 и 1600 на 1200.
4) Я поражен качеством ваших CD. Они запускаются с десятого раза или вообще не запускаются. Пожалуйста, исправьте это! Мне не очень нравится платить за один журнал 160 рублей. А дизайн оболочки - это отдельная песня. По вашей десятибалльной шкале он не дотягивает и до 4-х!
5) Зачем вы суете на диск эти шароварки, если за них надо платить $9.99? Флешки тоже нафиг не нужны. Кому это надо? Вместо всей этой ерунды можно засунуть несколько демок.
6) Хотелось бы, чтобы на вашем CD появилась карта Warcraft III Dota Allstars. Это самая популярная карта в Новосибирске!
7) Классно, что на вашем CD существует такая рубрика, как «Работы читателей». Впредь уделяйте ей больше внимания.
Вроде все. Делайте выводы, господа «PC ИГРЫ». И, да, обязательно опубликуйте мое письмо. Просто я хочу доказать моим друзьям, что вам действительно присылают письма. Они-то думают, что вы все сами придумываете.

SaJMon из Новосибирска

Друзья Саймона, вы тут? Да-да, я к вам обращаюсь, Фомы неверующие! Запомните раз и навсегда: господа «PC ИГРЫ» никогда, я повторяю, НИ-КО-ГДА не придумывают письма сами! И всегда при этом успевают делать соответствующие выводы. Вот и сейчас сделали, поэтому специально для Саймона у меня наготове есть несколько ответов:
1) Действительно, а почему? WAP-сайт – штука очень удобная, относительно недорогая и вообще отлично сыграет на пользу журналу. Представляешь, едешь спокойненько в автобусе, заходишь в чат, а там дорогая редакция в полном составе отвечает на вопросы о наболевшем. Красота! Жаль только, что, прежде чем браться за эту идею, надо сперва создать обычный сайт.
2) Я ведь писал уже – это все отдел по работе над отстойными постерами виноват. Мы-то тут причем? Ребята там подобрались молодые, неопытные. Но, справедливости ради отмечу, что они очень стараются. Как к ним не зайдешь, трудятся в поте лица. Все картинки на постеры и наклейки примеряют. Между прочим, не такое это простое дело, как кажется на первый взгляд. Так что попрошу впредь коллег моих не оскорблять! А то примусь за эту работу сам. Тогда точно пожалеете...
3) А по мне, так вместо обоев для рабочего стола к журналу надо прикладывать обычные обои. Даже не столь важно, в каком разрешении они будут. Главное – больше метров. Чтобы и для кухни хватило, и на коридор осталось. Думаю, так мы значительно расширим нашу аудиторию. «Нас» наконец-то будут покупать взрослые дядьки и тетьки, у которых кроме ремонта в квартире ничего в мыслях нет. В общем, идейку ты, Саймон, подкинул недурственную.
4) Поражен качеством наших CD? Так переходи на DVD и поражайся его качеству! Потому что DVD у нас отличный! Не без недостатков, конечно, но в разы (а, если точнее, в 12 раз) лучше CD, это я гарантирую.
5) А зачем, по-твоему, мы суем на диск демки? Ведь за полную игру все равно придется лезть в карман за деньгами. Мы тебе даем возможность бесплатно опробовать игрушку, а ты ругаешься. Ну, как такому угодить?
6) Прости, Саймон, но в Москве эта карта популярностью не пользуется. Ничего с этим не поделать – таковы веяния варкрафтовской моды. Но, как только мы переедем работать в Новосибирск, обязательно выложим Dota Allstars на диск. Обещаю.
7) Да мы разве против? Это ведь и наша самая любимая рубрика. Представляешь, работать вообще не надо! Знай себе, вык-

Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу



ладывай на диск файлы, присланные старательными читателями. Сказка просто!

Здравствуйте, уважаемые! Пишет вам постоянный читатель. Я подписан на журнал и не доволен работой нашей почты... Журнал приходит через месяц (а бывает, что и позже!) после выхода!
Однажды, когда я взял в руки любимый журнальчик, из него выпал диск и едва не разбился об пол! Оказывается, пакет был аккуратно порван сверху. И тут у меня родилась мысль: журнал приходит так поздно из-за того, что недобросовестные работники почтовых отделений не сразу передают журнал законным владельцам... Не могли бы вы сделать какую-нибудь примочку, типа той наклейки на лицензионных дисках? Чтобы читатель видел, вскрывал ли кто журнал до него или нет.
Спасибо за внимание. Было бы чудно, если бы вы опубликовали письмо в следующем выпуске журнала.

T-800-bk

Ну ладно, пусть будет чудно – публикую. Признаюсь, мне льстит, что у нас такие сообразительные читатели. Мы раньше думали, что журналы с опозданием доставляют подписчикам из-за того, что на почтовые отделения ежемесячно нападают пришельцы, воруют новые номера, читают их и лишь затем возвращают на Землю. А тут, оказывается, вон какое дело – сами сотрудники виноваты. Это они, жулье такое, под столами втихаря наши журнальчики листают, диски смотрят и постеры воруют! Ну, спасибо дорогой читатель, открыл ты нам глаза. Теперь в обязательном порядке проведем для всех «почтовиков» детальный инструктаж. Ну и акцизную марочку сделаем, чего уж там. Пусть читатель сразу понимает, что журнал его уже смотрели, трогали и, возможно, даже пробовали на вкус!

Здравствуйте, пока еще все-таки уважаемые «PC ИГРЫ»! Купив сентябрьский номер, я планировал поглазеть на F.E.A.R. (собственно, только для этого я журнал и купил). Попытался я это сделать, а ваш диск выдает сообщение, что мой запрос не удалось удовлетворить!
Я, конечно, не требую, но прошу, настойчиво прошу все-таки удовлетворить мой запрос и как-нибудь компенсировать глубокую моральную рану, полученную из-за вашего диска.

Уже наполовину ваш, serega350.

Привет, всегда уважаемый читатель. Прочитав твое письмо, я немножко смутился. Словосочетание «удовлетворить запрос» породило странные мысли. Это какой же такой запрос наша редакция должна для тебя удовлетворить? Ты вот зря скромничаешь, говорил бы прямо. А то ведь непонятно: надо удовлетворить запрос, который не может удовлетворить даже наш диск! Ты так настойчиво просишь это поскорей сделать, что я даже и не знаю, как поступить.
Кстати, чтобы поглазеть на F.E.A.R. вполне хватит и журнала. Специально для тебя в этом номере публикуем кучу скриншотов. Глазей на здоровье!

Здравствуйте, дорогая редакция «PC ИГР». Хочу задать вам один вопрос. Почему вы не играете в **Ragnarok Online**? Там, конечно, есть гильдия **(game)land**, но состоят в ней только сотрудники **«Страны Игр»**. Так что марш в Ragnarok. Ведь сотрудники журнала о правильных играх должны играть в эти самые правильные игры.

С уважением, Славян-BBCman из Самары

Привет, Славян. Признаться, я Ragnarok Online недолюбливаю. Ну не нравятся мне эти большеглазые деви-

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

BOY-KOD СПРАШИВАЕТ

А почему в журнале нет хит-парадов игр? Сделали бы свой Top 10.

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТОВИК

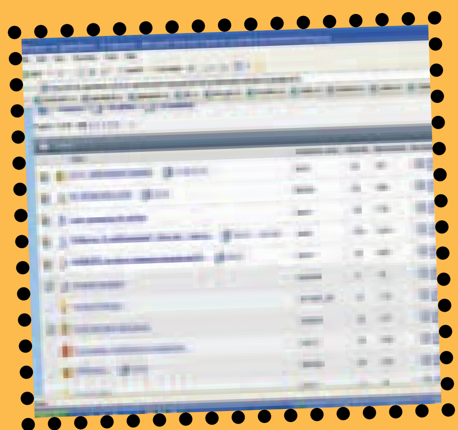
Сделаем обязательно. Самим нравится это идея.

NYR НЕГОДУЕТ

Я не собираюсь в очередной раз жаловаться на количество рекламы. Скажите лучше, почему там частенько проскакивают грамматические ошибки?

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТОВИК

Ответственность за содержание рекламного макета несет рекламодатель. Мы не имеем право, без его ведома, менять что-либо в рекламе.



СПРАШИВАЕТ SCORCH

В десятом номере в материале про выставку Games Convention вы писали, что были на концерте, где вживую исполнялась музыка из многих популярных игр. У меня есть вопрос – а не могли бы вы эту музыку выложить на диск?

ОТВЕЧАЕТ ГЛАВРЕД

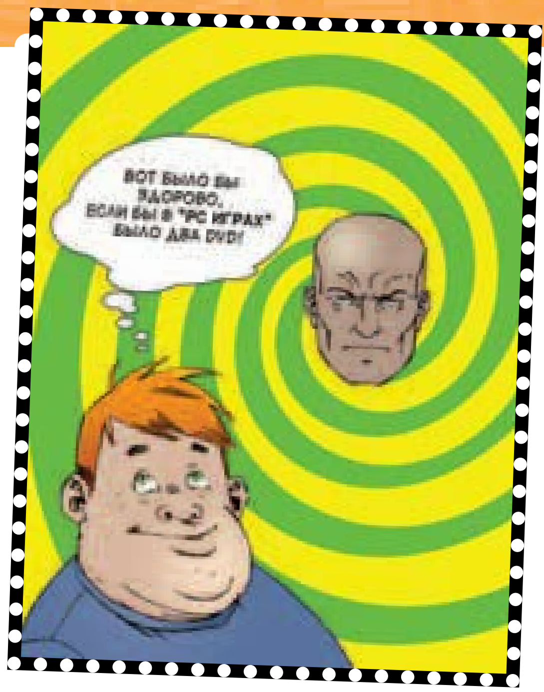
Мы не можем выкладывать ее без разрешения правообладателя.

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

и оформление большое вам спасибо за это
и спасибо Инне дизайнеру журнала







цы, забывшие о парикмахерских парни и разноцветные локации. Меня вообще от анимэ воротит – даже получасовой мультик посмотреть не могу. То ли дело, ребята из СИ. Их за уши от монитора не оттащишь. Больше всех, говорят, играет Алик Вайнер, арт-директор журнала. Он даже в ***Counter-Strike*** из-за этого перестал с нами рубиться. Говорит, в Ragnarok интересней. Что ж, ему видней.
А я лучше продолжу тренироваться с Полосатым в ***Quake 3***. Вчера сыграл два матча. В первом проиграл 7-41. Уступил я и второй поединок, правда, уже с разгромным счетом 0-70 (!!!). Но я не пал духом. Еще пару лет усердных тренировок, и я его обязательно одолею...

Здравствуйте. Решился все-таки написать вам... Нет, не решился, просто время появилось. Знаете, все эти заботы: жена, учеба, работа, отнимают кучу времени и сил. Хочу поблагодарить вас за ту работу, которую вы делаете. Мне 21 год, считаю себя геймером (а жена – больным), ваш журнал читаю не то со второго, не то с третьего номера. Давно, в общем. Вы знаете, ваш журнал – это единственное издание, с которым я солидарен во мнении об играх. Я перечитал довольно много известных компьютерных журналов. Ваш чем-то зацепил. Есть в нем какая-то изюминка. В общем, так держать. Только есть просьба одна: не испортитесь. Я, к сожалению, был свидетелем ситуации, когда хороший журнал опускался до обычного ширпотреба. Вы – молодцы, держите марку, придумываете новые рубрики, работаете над старыми.
Но есть у меня вопросик. На обложке октябрьского номера я не увидел красной таблички «Рекомендованная цена 140 рублей». Теперь все? Продавцы вольны назначать любую цену? Хотя я буду покупать ваш журнал и за 500 рублей.
Спасибо, что прочитали мое письмо. Спасибо, что опубликовали его.

Undying555

Привет, Андаинг! Большое спасибо за похвалу. Как получишь новый номер, непременно покажи его своей жене, пусть прочтет несколько статей. Авось, ей понравится, и она перестанет считать тебя больным человеком, помешанным на играх. Да и вообще, неужели она ни разу не играла в ***The Sims*** или ***The Sims 2***? Ну не верю я, что женщина может равнодушно относиться к этим Симам! А вообще, будь внимательней. Возможно, твоя суженная по ночам, пока ты сладко спишь, воспитывает виртуальную семейку каких-нибудь Джексонов. Женщины, они же такие... непредсказуемые.
А табличку мы действительно убрали, поместив на ее место большие цифры 256. Дело в том, что продавцы и раньше могли в легкую установить любую цену. То, что рекомендует какая-то там редакция какого-то там журнала про какие-то там игры их мало волнует. Торговцы – народ вольный. Для них главное, чтобы товар долго на прилавке не лежал. Возможно, сейчас цена чуток и подскочила, но сильного роста быть не должно. Диапазон от 130 до 160 рублей – вот цены, по которым чаще всего продают «РС ИГРЫ».

Вам не надоело восхвалять откровенно слабые игры, сделанные в СНГ? То, что они наши, еще не значит, что проекты хорошие. Добила меня ваша рецензия на **«Вивисектор»**. Все, что вы смогли найти хорошего в графике, это шерсть. А то, что все остальное уровня 2002 года, вы в упор не видите! Геймплей вообще непонятен. Зачем какие-то арены на начальных этапах? Это что, цирк? AI врагов туп. Когда они тебя не видят, то ходят по кругу. Ах да, я забыл про знаменитый отстрел конечностей. Только на кой он нужен, если враг, превращенный в скелет, продолжает стрелять? Ваш итог – «Игра, которую нестыдно показать за рубежом». Вы и правда так думаете? А как же ***Far Cry***?

Adminteletron

Нисколечко не надоело. Скоро на обложке вместо «Правильный журнал о компьютерных играх» появится надпись «Патриотичный журнал о компьютерных играх». Отечественные игры – это, как известно, наше все. Да и ваше тоже. У нас в журнале даже авторы специальные есть, которые их рецензируют. Мы их ласково называем ЭсЭнГэ'торами. Добрые ребята, кстати.
А если серьезно, то я не разделяю твоего пессимизма. «Вивисектор», конечно, не хит, и до Far Cry (кстати, а причем тут проект немецкой **Crytek**?) ему, как мне сейчас до издателя. Но то, что игра студии **Action Forms** – это отличный Kill'em All, сдобренный неплохой графикой, интерес-

аш третий номер журнала,
аписать и дать свою критику журналу

ным сюжетом (а давно ли ты в играх видел интересный сюжет?) и разнообразным бестиарием, сомнений нет. Чего сомневаться, когда вот оно перед глазами?
Насчет отстрела конечностей скажу так. Скелет у животных доктора Моро не простой, а модифицированный (сюжетик-то помним, да?). А потому им как-то по боку: отстрелил ты у них лапу или нет.
И по поводу AI я пока не «догнал». А как же еще животные ходят, когда их никто не беспокоит? Ясное дело, что по кругу. Это ж проще всего! Или, может, ты в зоопарке ни разу не был?

Приветствую вас, редакция замечательного журнала всех времен и народов. Заметил я в вашей деятельности что-то неладное. Читаю я, значит, очередной номер, и думаю о том, что хотел бы нового видеть там, и что надо изменить. Ну, подумал и ладно. Но, вот ведь удивительно, в следующем же номере вы взяли и добавили почти все, о чем я думал. Навело это меня на мысль: а нет ли у вас секретного отдела, сотрудники которого читают мысли ничего не подозревающих читателей? Не просто так в каждом номере появляются всеми ожидаемые улучшения. Это ведь у меня вы разведали мысль об увеличении объема журнала, и о том, что надо кардинально менять стиль оформления диска.
Вот, в принципе, и все, что я хотел сказать. Об остальном вам, думаю, уже известно из моих мыслей.
p.s. Надеюсь, я не буду ликвидирован вашими агентами за то, что раскрыл страшную тайну. Если оставите меня в покое, обещаю постоянно покупать ваш журнал.

Neo

Обещаешь? Ну, тогда ладно, Neo, живи.
Интересно, а откуда, если не из умов читателей, мы должны черпать новые идеи по улучшению журнала? Всякие опросы, тест- и фокус-группы – это ведь фикция одна. Разве можем мы руководствоваться мнением десяти читателей, когда нас читает около ста тысяч человек? Вот и я думаю, что нет. Потому экстрасенсы наши денно и нощно следят за мыслями читателей. Анализируют, выбирают самые лучше идеи и потом докладывают нам. В последнее время, говорят, вы плохое о почтальоне думать стали. Вот я думаю, почему? Чем я вам так насолил? Вроде бы и на вопросы отвечаю, и о новостях из жизни редакции рассказываю, а все равно не ладится у меня с вами. Впрочем, ладно. Поживем, увидим.

Всем привет! Прочитав письмо о пиратских дисках с логотипом вашего журнала, я, не долго думая, решил сфотографировать весь ассортимент этих дисков прямо в магазине. Зря я на это решился, ох зря...
С утра пораньше я пошел в этот магазин, прихватив свой цифровой фотоаппарат. Добравшись, наконец, до цели, я начал в наглую, как можно быстрее, фотографировать нужные диски. Стендов с играми там – ого-го сколько! Я думал, что получится сделать все быстро. Наивный! Сидевшей там продавщице эта фотосессия не понравилась, и она начала действовать. Ух, какие это были жестокие действия... Их я еще долго не забуду. Она, свернув в трубочку свой толстенный женский журнал, швырнула его в меня с точностью мастера спорта по игре в городки. Увернуться от этого броска было нереально! Меткий, подлый удар из-под тяжка (*sic!* – прим. ред.) пришелся прямо в незащищенный висок. На время потеряв ориентацию в пространстве, я, в прямом смысле, вывалился из магазинчика (двери были прямо позади меня). Упав на металлический порог, я вдруг понял, что пора уносить ноги. Но не тут-то было! Продавщица, не осознающая сути происходящего, но уже вошедшая во вкус самосуда, схватила со своего стола несколько бракованных дисков и направилась ко мне с целью, цитирую ее слова, «добить говнюка». Пожалуй, впервые я не пожалел, что веду здоровый образ жизни (сидение за компьютером не в счет). У меня все-таки хватило сил на рывок к жизни. Но продавщица не сдавалась до последнего. Оказалась, она еще и кандидат в мастера спорта по метанию дисков (в том числе и CD дисков). Почему только кандидат? Потому что попасть в меня ей так и не удалось. В общем, улизнуть у меня, слава богу, получилось. Жаль только, фотографий я вам прислать не могу, так как во время падения я уронил фотик, и тот сильно долбанулся об пол (до сих пор, между прочим, в ремонте).
Уже дома, оклемавшись и придя в себя, я решил написать вам это письмо. Пожалуйста, призывайте ваших читателей бороться с пиратством без риска для жизни! Стране еще нужны молодые и крепкие кадры! Живите правильно и по закону, тогда и все пираты сами передохнут от голода.

Луханин Алексей из Амурска

Леша, привет!
Прочитав твое письмо, я лишний раз убедился, как велика сила печатного слова и на что способны подвигнуть читателей написанные мной строки. Огромный тебе респект за этот бравый поступок! Своим поведением ты показал, что наш читатель не готов мириться с пиратством и будет в силу своих способностей противостоять этому безмерному злу. Ты, Алексей, настоящий герой, павший на поле брани справедливости и подлости. Если бы я был Пауло Коэльо, то назвал бы тебя воином света. Но я – лишь ничтожный почтальон, а потому все, что могу, это даровать тебе имя почетного читателя **«PC ИГР»**. Да прибудет с тобой сила лицензии, да не забудет тебя качественный русский перевод, да не обойдет тебя стороной приятная слуху озвучка. Мы будем вечно тебе благодарны, Леша, спасибо!

и оформление большое вам спа
и спасибо Инне дизайнеру



РЕТРО-ХАРДКОР

Алексей “Chikitos” Ларичкин

Аккурат под конец рабочего дня в редакцию прибыла посылка из компании snowball.ru. На герметически закрытой пластмассовой коробке красовалась заляпанная чем-то алым бумажка с надписью «Образец тканей для анализов. Внимание! Открывать осторожно!». В вязкой красной жидкости плавали ошметки кишков какой-то твари и... диск с игрой «*Incubation: Космодесант*». В отсутствии креативности сноуболловцев упрекнуть сложно: особо впечатлительные сотрудники редакции при виде коробки натурально позеленели. Хорошо хоть психологически устойчивые товарищи быстренько распознали в жидкости вишневый компот, а в ошметках – обрывки марли. Я же, не обращая внимания на суматоху, схватил диск с игрой и был таков.

Наш коллега Иван Гусев регулярно пишет о популярных проектах давно минувших дней. Покушаться на ретро-попсу (только не надо воспринимать это выражение как уничижительное!) и отбирать его хлеб не буду. Варгеймы, к коим относится и «Космодесант», игры сугубо хардкорные, не для широкой публики. Хороших тактических проектов всегда было мало, отличные можно пересчитать по пальцам двух рук. ***Incubation: Time is Running Out*** – игра безусловно выдающаяся. Да что там – культовая!

Сейчас в это сложно поверить, но в 1997 году графику Incubation иначе как фантастической не называли. Игра поддерживала не так давно появившиеся 3D-акселераторы и выглядела на редкость привлекательно. Помнится, моя первая Voodoo от **3Dfx** (э-эх, ну кто сейчас вспомнит, что эту компанию впоследствии проглотила **nVIDIA**?) с большим трудом перемалывала тысячи полигонов. А работа камеры?! Тут, впрочем, следует вспомнить сюжет...

Формально Incubation являлась четвертой частью варгеймерской серии ***Battle Isle***, фактически же разработчики – парни из студии **Blue Byte** – отошли от заданного ими самими формата. Игра повествовала о нелегких операциях космодесантников, которые сражались с мутировавшими обитателями забытой богом планеты. Аборигенов изменил до неузнаваемости вирус... обыкновенного человеческого герпеса, и обезумевшие в одночасье создания атаковали людей. Происходящее на экране напоминало сюжет «Чужого» **Ридли Скотта** (Redley Scott): отвратительные твари лезли изо всех щелей, чтобы добраться до группы десантников и... ну дальше ты сам все знаешь. Эффект усиливался благодаря тому, что во время хода чужаков игрок наблюдал за душераздирающими событиями прямо из их глаз. Становилось по-настоящему страшно за своих подопечных. Но соль Incubation – это, конечно, геймплей. Игра казалась простой, как три копейки. Каждый десантник был ограничен своим показателем AP (action points): любое действие, за парой исключений, стоило 1 AP – будь то шажок в сторону или выстрел по твари. Но! Во-первых, в игру была зашита ролевая система: любого персонажа можно было принарядить и прокачать. Очков умений, понятное дело, катастрофически не хватало, а чтобы управиться с мутантами, нужны были специалисты разного профиля. Во-вторых, разработчики приготовили поистине



гениальную подборку заданий и сконструировали для них великолепные уровни. Тут были и «уничтожить всех», и «добраться до нужной точки», и «вытащить из окружения ученого», и «отбить у тварей боевого робота», и черти что еще... Учитывая, что на сцене время от времени появлялись новые, все более совершенные твари, игра держала в напряжении до самого финала.

Впрочем, чего я так распаляюсь? У тебя есть возможность прикоснуться к классике, которая до сих пор живее всех живых. Не воспринимай это как рекламу, но **«1С»** и **snowball.ru** сделали большое дело. У них есть порох в пороховницах, чтобы выпускать хардкорные игры восьмилетней давности. За это их и ценим. И еще у них есть желание и умение качественно локализовывать проекты. В «Космодесанте» хороши и тексты, и озвучка – в кои-то веки было приятно поиграть в русскую версию. Браво!

Происходящее на экране напоминало сюжет «Чужого» Ридли Скотта: отвратительные твари лезли изо всех щелей

P.S. А еще в 98-ом вышел дикой сложности адд-он ***Incubation: The Wilderness Missions*** – игра для настоящих, «пробитых» фанатов тактики. Вот уж где закипали мозги, а из ушей валил дым. Завезут ли и его в Россию (и когда) пока неизвестно, но я лично скрещиваю пальцы – скорей бы уж!

Разработчики приготовили поистине гениальную подборку заданий и сконструировали для них великолепные уровни


Новый диск
(game)land
NIVAL INTERACTIVE
26 ноября
22.00
Развлекательный центр
м. Тульская, Холодильный пер., д. 3
Ролл Холл
САМАЯ НЕОБЫЧНАЯ
ВЕЧЕРИНКА ГОДА,
ПОСВЯЩЕННАЯ ИГРЕ «НОЧНОЙ ДОЗОР»
Вас ждут
- создатели «Дозора»
- все московские Иные
- непростые испытания
- сотни призов
- стакан крови
- выступление неподражаемой Жанны Фриске
- и многое другое
Генеральный спонсор:
GIGABYTE®
Спонсоры:
TERM'IT
beyerdynamic
DEPO
Выиграйте компьютер своей мечты!
На вечеринке компания DEPO Computers проведет розыгрыш самого продвинутого компьютера для игр и развлечений – Depo Ego.
Кроме того уже сейчас вы можете получить классные призы: джойстик, акустическую систему или цифровую фотокамеру. Все подробности на www.depo.ru
Не упустите шанс!
Ваш пригласительный в «PC ИГРАХ» № 11





Тормоза придумали трусы, а автоматическую коробку передач феминистки. Хочешь стать по-настоящему быстрым водилой – повторяй вышесказанное как мантру каждый день. Усвоишь дорожную науку хорошо, глядишь, и ребята с полосатыми палками перестанут тебе докучать на каждом светофоре. Чего, мол, за тобой гоняться, если все равно не догнать?

Тем временем коробки с лучшим симулятором бесшабашного автонарушителя ждут своих героев в редакции. Хочешь получить одну из них? Отвечай на наши вопросы и присылай свои ответы до 1 января включительно на электронный ящик mostwanted@pc-games.ru или обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ».

ГАЗ ДО ОТКАЗА!

КОНКУРС • КОНКУРС • КОНКУРС • КОН



Какой по счету игрой в линейке ***Need For Speed*** станет ***NFS Most Wanted***?

1. 7 **2.** 8
3. 9 **4.** 10



Какой из этих музыкантов встретится нам в саундтреке к ***Need For Speed Most Wanted***?

1. Paul Oakenfold
2. Jamiroquai
3. Benny Benassi
4. HIM



Как зовут новую девочку с обложки ***NFS Most Wanted***?

1. Джози Мэран
2. Брук Барк
3. Синди Джонсон
4. Эмми Уэлз



Как называлась европейская серия гоночных симуляторов, попавшая в линейку ***Need For Speed*** только лишь потому, что на территории США она издавалась **Electronic Arts**?

1. Circuit Cars
2. V-Rally
3. Road Rush
4. Race Mania

ПЕРВЫЙ ЧИТАТЕЛЬ, ОТВЕТИВШИЙ ПРАВИЛЬНО НА ВСЕ ВОПРОСЫ, ПОЛУЧИТ В ПОДАРОК КОЛЛЕКЦИЮ ИГР СЕРИИ NEED FOR SPEED И ФИРМЕННУЮ ФУТБОЛКУ NFS: MOST WANTED!!! ТРЕХ ПРИЗЕРОВ ЖДЕТ ВЕРСИЯ ИГРЫ И ФИРМЕННАЯ ФУТБОЛКА!

ПРИМИ УЧАСТИЕ В SMS ВИКТОРИНЕ



ВЫИГРАЙ НОВЫЙ КОМПЬЮТЕР И МНОГО ДРУГИХ ПРИЗОВ ОТ КОМПАНИИ АКЕЛЛА – ИЗДАТЕЛЯ СУПЕР ИГРЫ

COLD FEAR

Ты можешь включиться в игру в любой момент

АКЦИЯ ПРОДЛИТСЯ ДО НОВОГО ГОДА!

ДЛЯ УЧАСТИЯ В ВИКТОРИНЕ ОТПРАВЬ SMS СО СЛОВОМ **PC** НА НОМЕР **3366**

Техническая поддержка акции: next media entertainment



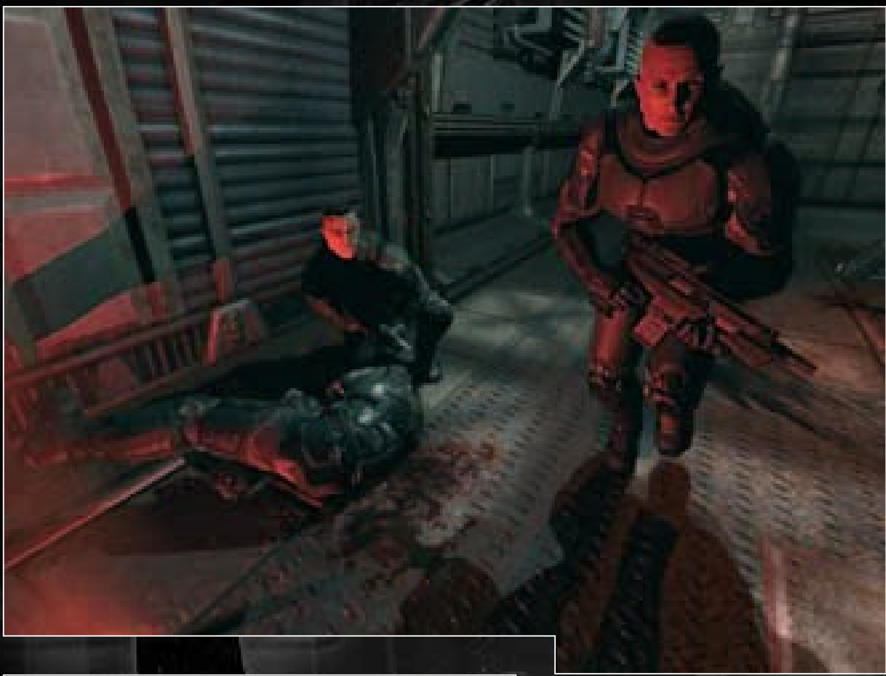
А дальше все просто: отвечай на вопросы, составленные по мотивам игры *Cold Fear.* За каждый правильный ответ ты получаешь 1 балл. Победителем станет участник, набравший максимальное количество баллов.

Участников, показавших лучшие результаты, ждут отличные призы!

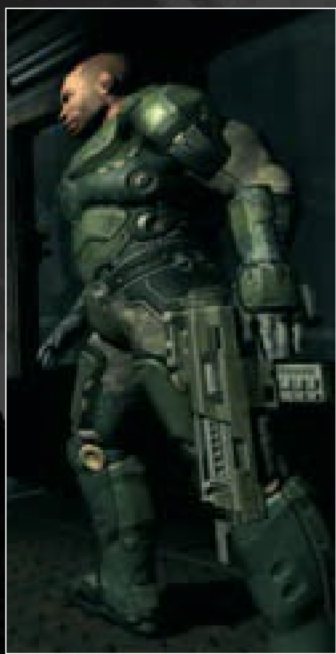
Ты можешь остановиться на любом вопросе и продолжить отвечать позже, когда тебе будет удобно – набранные тобой баллы сохраняются. Свои текущие результаты ты будешь получать в каждом пятом сообщении.

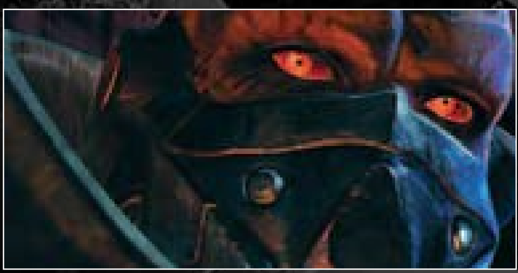
Промежуточные итоги конкурса на диске в каждом номере журнала «PC Игры» и на сайте www.gameland.ru. (там же ты можешь прочитать и подробные правила викторины).

Стоимость sms-сообщения на номер 3366 – $0,40 без НДС.
Услуга доступна абонентам МТС, Билайн, Мегафон, ЮУСТ, ЕСС, СМАРТС, БВК, НСС, ЕрмакRMS, Ярославль – GSM, УралСвязьИнформ, НТК, Скайлинк – СПб, Астрахань GSM, Пенза GSM, Оренбург GSM, КСС (Кузбасская сотовая связь)









Ты не поверишь, на нашей улице праздник! Пока казуалы сплошь и рядом разглядывают очередных девочек в новой ***NFS Most Wanted***, старая гвардия квакеров достает с антресолей верные мышь и клаву, наспех пишет новые конфиги и на ближайший год погружается в долгожданный ***Quake 4***. Собственно говоря, именно очередная часть этой всемирно известной игры и станет нашим сегодняшним гостем.

СОБСТВЕННО, ЗАДАНИЕ:

Игра для конкурса **BESTSHOT** в декабре – ***Quake 4***.

Кодовое название операции: «военный фотокорреспондент». Нужно: поймать в фокус игровой камеры и запечатлеть наиболее выразительную сцену схватки врагов человечества с компьютерными союзниками. Чем убедительнее будет смотреться на скриншоте катастрофа, вокруг которой разворачивается сюжет Quake 4, тем ближе фотограф будет к победе. Победителей, как всегда, ждут ценные призы.

КУДА ПИСАТЬ

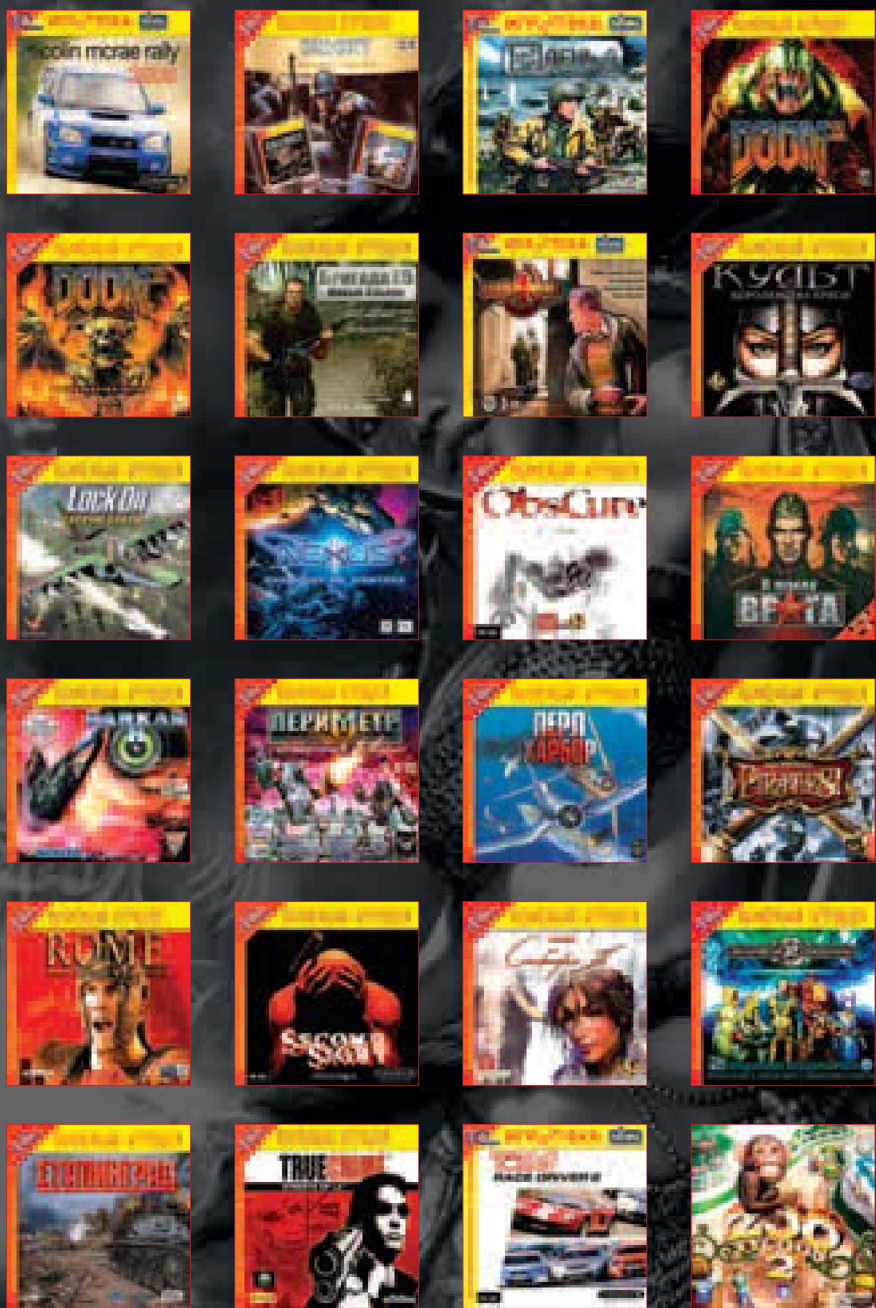
Адрес «Конкурса BESTSHOT» не изменился. Скриншоты можно отправлять электронной почтой на shot@pc-games.ru или обычной, по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, **«РС ИГРЫ»**.

ИТОГИ КОНКУРСА «МАГИЯ ПОБЕДЫ»

Рассказывая в прошлый раз о магах-неудачниках, так и не закончивших Академию, я совсем увлекся и забыл сказать присутствующим, что задание конкурса нужно читать внимательней. Понадеялся я, старик, что сами справитесь. Видно, зря – из всей оравы лишь несколько человек не перепутали в игре ***«Магия крови»*** класс персонажа с их количеством, доступным на старте. В лидеры же выбился и вовсе один – **Евгений Оболенский** из г. Орла – ему, стало быть, и владеть сундуком с лицензионными играми от фирмы **«1С»**. Остальным – учить матчасть!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. **12 школ магии**
2. **Бессмертие**
3. **У предмета снижается износоустойчивость**
4. **1 класс (только маги)**



ИТОГИ КОНКУРСА

БЕРЕГИ УШИ СМОЛОДУ!

Желающих обзавестись хорошими «ушами», как обычно, вагон и маленькая тележка. Жаль, конечно, что не все из них знают разницу между Джэком Уоллом и Томми Таларико или между Nine Inch Nails и Black Sabbath... Но это уже, как говорится, мелочи жизни. Главное – желание уже есть. Еще немного подучатся, и какой-нибудь следующий приз обязательно достанется им. А пока у нас победители следующие:



1 место
Андрей Рублев из Барнаула – уши Beyerdynamics DTX800.



2 место
Дмитрий Радиковский из Ульяновска – уши Beyerdynamics DTX700.



3 место
Денис Семенов из Санкт-Петербурга – уши Beyerdynamic DT 131

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ
1. Video Games Live
2. Джек Уолл
3. Nine Inch Nails

beyerdynamic

ИТОГИ КОНКУРСА ПРИЗОВОЙ КРОСВОРД №10(22)

Октябрьский кроссворд, на удивление, хоть и пользовался не меньшим успехом, чем сентябрьский, но все слова правильно не отгадал никто. Что же, нам проще – суперприз остается в редакции ждать своего героя. А «барабан удачи» выбрал победителя, отгадавшего ключевое слово «battlefield» – им стал **Юрий Сумачаков** из Горно-Алтайска. Приз (DVD-бокс с игрой ***F.E.A.R.***) отправлен спецпочтой – встречай посылку, дорогой читатель.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

По горизонтали:

1. SHOGO
4. RAGE
6. PCI
9. MFS
11. SHAMAN
15. BLAIR
16. ORE
17. BUKA
18. GECK
21. ODYSSEY
23. CASTLE
25. ARNOID
27. INTIMIDATE
32. LAG
34. RGB
35. CASH
37. GT
38. LOOT
39. BANSHEE
43. SMITH
46. LAGSTERS
48. DRUID
49. OSCAR
50. PREY
51. NHL
52. HUBERT

По вертикали:

2. HYJAL
3. OZ
4. ROMEO
5. FPS
6. PDA
7. MAGIC
8. LARRY
10. SIEG
12. HUB
13. ARABALD
14. MISSION
15. BOOLAT
19. KREIA
20. RIOT
22. JIM
23. CTF
24. SHOGUN
26. REICH
28. NGAGE
29. IMP
30. INCOMING
31. ABIT
33. KHAELA
36. OBSIDIAN
40. SATURN
41. EARRING
42. CONSOLE
44. BEZRA
45. BEN
46. LAPD
47. SPY

ИТОГИ КОНКУРСА
ДОЗОРНЫЙ ПАПАРАЦЦИ

Дозорный! Мы внимательно изучили присланные тобой фотографии и пришли к выводу, что на сей раз призов достойны следующие папарацци:

1 МЕСТО.

Фотограф с ником **OverBrute**, приславший замечательное фото с названием «Грибоедов провоцирует грибной дождик». Ему достаются фирменный рюкзак ***«Ночного Дозора»***, бейсболка с логотипом игры и плакат с автографами разработчиков.

2 МЕСТО.

Композиция «За что вы так со мной! Я ведь просто прилег!» от камрада с замысловатым ником **HaMsTeRcEkC**. Футболка ***«Ночного дозора»***, бейсболка с логотипом игры и плакат ждут победителя.

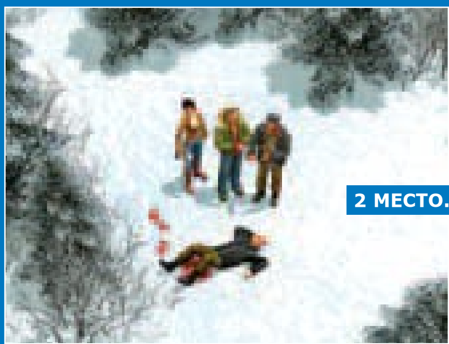
3 МЕСТО.

Брутальная сцена от **Андрея Тараканова** под названием «Разорвало на части». Что же, кому что нравится. За почетное третье место Андрей получает бейсболку с логотипом ***«Ночного Дозора»*** и плакат.

Мы же прекращаем раздачу слонов ровно до следующего конкурса.



3 МЕСТО.



2 МЕСТО.



1 МЕСТО.



Всем привет! Этот номер для нас юбилейный – этап длиной в 2 года пройден. За это время диск развивался: появлялось новое, исчезало то, что не нашло понимания у читателей. В ноябре 2004 года он стал двухслойным. И спешу тебя обрадовать, что со следующего номера журнал будет выпускаться с двумя двухслойными DVD дисками – это более 17 гигабайт полезной и интересной информации, все видео за месяц, огромное количество дополнений и много чего другого. Так что если у тебя еще нет DVD-привода, то быстрее беги в магазин его покупать, сейчас стоимость CD и DVD-приводов одинакова! Еще отмечу тот факт, что стоимость журнала, несмотря на наличие двух DVD-дисков, не изменилась! В два раза больше информации за те же деньги! Что касается этого номера, то он получился необычным. В первую очередь советую посетить раздел **«Ziza.ru представляет»**, в котором тебя ожидают сотни прикольных картинок, роликов, флешек – многие часы смеха обеспечены. Этот раздел ведет создатель и бессменный ведущий популярнейшего юмористического портала www.ziza.ru
Также на диске ты найдешь интервью с разработчиками многих хитов. А ваш покорный слуга всю эту неделю играл в ***Civilization IV***, наперекор всем критикам игра получилась отличной. Разработчики пошли по верному пути, не став изобретать велосипед, а взяв за основу вторую часть, добавили в нее современную графику и отказались от всего неудачного из третьей. Ну что-то я многословен. Лучше спеши ознакомиться с содержанием диска!

МОДЫ

Eve of Destruction v0.45



С момента выхода ***Battlefield 2*** прошло много времени, но поклонники ***Ballefield 1942*** еще не сдались окончательно. Прощание с игрой будет долгим, лишний раз это подтверждает появление ***Eve of Destruction v0.45***. Для тех, кто не знаком с этой модификацией, напомним, что ее создатели выбрали в качестве отправной точки войну во Вьетнаме. В Eve of Destruction охвачен весь период этого жестокого конфликта, начиная с первых столкновений и заканчивая последними боями американских войск и армии ДРВ. Бои тут протекают не только в хрестоматийных джунглях, но и в городах. Также появились новые карты: Bad Moon Reprisal и другие. ■

Project Reality Mini-Mod 0.2



Как понятно из названия, создатели Project Reality ратуют за больший реализм в ***Battlefield 2***, и в этом начинании они достигли немалых успехов. Для начала были убраны прицелы, то есть теперь прицельно стрелять можно лишь в одном случае – прильнув к прицелу. Кроме того, близкий разрыв снаряда или гранаты приводит к кратковременной контузии. Помимо этого, в игре появилась кровь, а HUD бронетехники и авиации полностью переработаны – теперь они более информативные. На десерт приготовлен новый вертолет – **MH-6**. Возможно, не всем понравятся все нововведения, но то, что данная модификация достойна внимания, – факт. ■

SRM 2005 MOD



Еще не улеглись страсти по поводу прошедшего сезона, а поклонники ***F1 Challenge '99-'02*** уже сейчас могут опробовать болиды и трассы образца 2005 года. В этом году чемпионат был непредсказуем до последней гонки, и уже нет однозначного выбора – на кого же ставить. **Ferrari**, доминировавшая в прошлые сезоны, **Renault**, порвавшая всех в этом году, а может **McLaren**, которому для победы не хватило немного везения, – решать тебе. Какую бы ты команду ни выбрал, тебя ждет отлично проработанные болиды, качественные трассы, а главное – море удовольствия. Хороших модификаций для автосимуляторов выходит немного, и этот мод именно из таких. ■

Soulkeeper

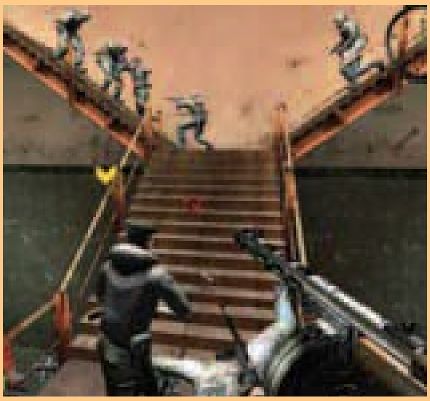


Случилось знаменательное событие – любители помахать мечом или запустить во врага заклинание получили ***Soulkeeper***. Эта модификация появилась неожиданно, и сразу же стала настоящим событием. В этом моде существует три противоборствующие стороны – варвары, рыцари и некроманты. Обычные воины мало чем отличаются от себе подобных, а вот маги сделаны на редкость необычно. Дело в том, что для активации заклинания необходимо начертить в воздухе определенную фигуру, поначалу это кажется сложно, но эта процедура быстро осваивается. Да и сами заклинания тоже необычные, и некоторые из них выходят за рамки стандартных файерболлов. ■

ДЕМОВЕРСИИ

Восточный Фронт: Неизвестная Война

В секретных лабораториях Третьего Рейха изобретен способ воскрешать убитых солдат, наделяя их при этом совершенно фантастическими способностями. Практически неуязвимые, бесстрашные, внушающие суеверный ужас монстры готовы осуществить мечту Адольфа Гитлера и установить на планете господство арийской расы. Теперь остановить германскую военную машину может только чудо. Или один из реанимированных супербойцов, примкнувший к антифашистской организации и точно знающий, как задушить империю нацизма. Доступен один уровень **«Тюремный Комплекс: Внешняя Часть»**.
Релиз запланирован издательством на 18 ноября. ■





X-Men Legends II: Rise of Apocalypse demo

Компания **Activision** выжимает последние соки из знаменитых **«Людей Икс»**. По мотивам суперпопулярных комиксов уже делали и шутер, и аркаду. Теперь вот твоему вниманию предлагается Action/RPG. В команду можно взять четырех мутантов (из семнадцати – на выбор), каждый из которых обладает уникальными способностями. Противостоят им сотни противников во главе с Апокалипсисом и его четырьмя рыцарями. В демке представлены две первые карты (**Sanctuary** и **Dead Zone**), полный вступительный ролик, а также руководство пользователя.
ВНИМАНИЕ!!!
Перед запуском демоверсии следует поставить свежие драйверы для видеокарты, которые ты можешь найти в соответствующем разделе на диске. ■



America's Army: Special Forces v2.5.0

Наиболее свежая на сегодняшний день версия знаменитого сетевого шутера ***America's Army: Special Forces***. Эта игра задумывалась как своеобразная агитка для потенциальных военнослужащих армии самой демократичной на планете армии. Сейчас America's Army пользуется большой популярностью. Прежде чем попасть на поля сражений, новичку придется пройти полный курс тренировок, без этого дальше не пропустят. А смысл пробираться дальше есть: в плане играбельности America's Army: Special Forces ничем не уступает подавляющему большинству тактических шутеров. В новой версии игры немало нововведений: появилась новая тренировочная карта Shoot House, а также пара миссий (SF Extraction и SF Dockside), доступные исключительно для тех, кто освоил специальность Special Forces. ■

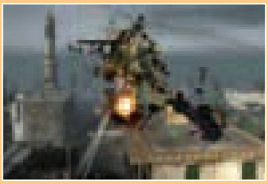
DVD FAQ

Q: Не читается диск, что делать?

A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак. Тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у **disk@pc-games.ru,** указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца. По закону он обязан его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, – часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод. Двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться (либо читается только первый слой). Тут мы тебе не в силах помочь. Четвертый вариант – при чтении компьютер выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой ***Alcogol 120%***, отметив в настройках «пропуск ошибок чтения». Если не помогло, то смотри первый вариант. Примечание! Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода и параметры системы. Если есть ошибки, присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

ВИДЕО

Battlefield 2: Special Forces



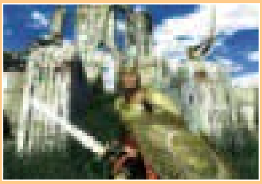
Без дополнений ***Battlefield 2*** не может обойтись никак. Восемь новых карт, десять новых видов техники, куча всевозможного оружия, а главное – шесть знаменитых команд специального назначения. ■

Need for Speed: Most Wanted

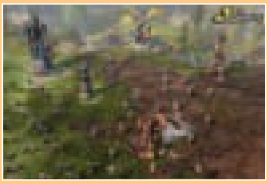


Новое поколение легендарной серии автогонок ***Need for Speed*** на подходе. Тебя ждет потрясающая графика, звук, десятки автомобилей и множество соперников, которых надо победить. ■

The Elder Scrolls IV: Oblivion



Продолжение знаменитой серии ***The Elder Scrolls***. Взяв все лучшее от ***Morrowind, Oblivion*** предлагает тебе еще больший по масштабам мир, а графика игры вряд ли кого-то оставит равнодушным. ■



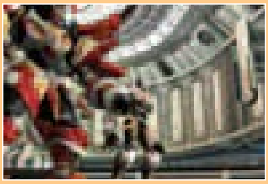
The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II

Продолжение одной из лучших стратегий прошлого года невозможно обойти вниманием. Потрясающая атмосфера предыдущей части оставлена без изменений, на месте остались и эпические битвы. ■



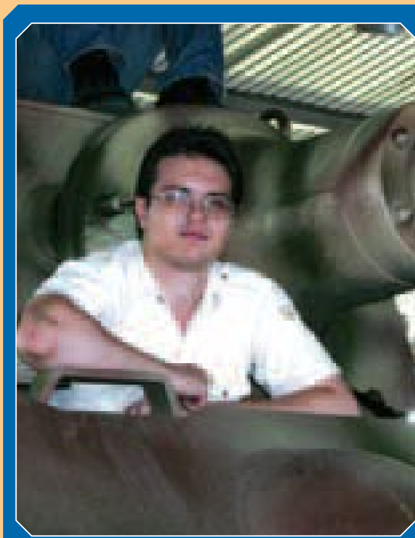
The Godfather

Созданная по мотивам легендарного фильма, ***The Godfather*** переносит тебя в конец сороковых годов прошлого века, когда мафиозными структурами заправлял знаменитый Дон Карлеоне. Поклонники ***Mafia: The City of Lost Heaven*** будут довольны. ■



RF Online

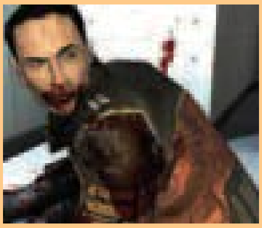
Кто в Корее не играет в ***Starcraft***, тот занимается разработкой MMORPG. Одно из таких игр является ***RF Online***. Неплохая графика в типичном для корейцев стиле, мир, представляющий собой смесь фэнтези и фантастики, и множество фич. ■

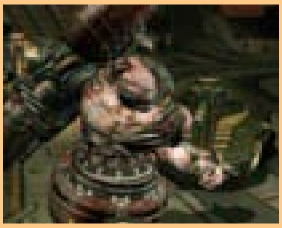


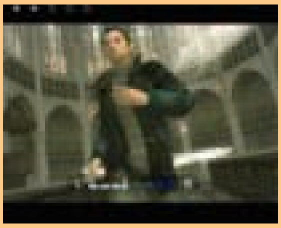
Октябрь оказался богатым на шутеры: ***Serious Sam II, Call of Duty 2, Quake 4, F.E.A.R.*** – все эти игры появились буквально в течение двух недель. Для некоторых из этих игр мы обязательно увидим дополнения, собственно, для Quake 4 ты уже сейчас можешь кое-что попробовать – смотри диск. Смена поколений, которую начала ***Battlefield 2***, сейчас в самом разгаре: старички вроде ***Battlefield 1942*** еще держатся, но их время уходит, такова жизнь. Единственный неприятный момент в смене поколений заключается в том, что размеры дополнений растут, такими темпами скоро и двухслойного DVD будет не хватать.

Юрий Пашолок

ПУТЕВОДИТЕЛЬ







«Путеводительская» интервенция уже добралась и до диска **«PC Игр»**! Во-первых, отныне на нашем DVD выкладывается подробнейшая база кодов и советов к большинству современных игр. Во-вторых, часть гайдов теперь будет публиковаться на диске – первой такой ласточкой стало подробное прохождение ***Fahrenheit***. Ну и в-третьих – жди полезнейшие видеогайды к самым хитовым играм месяца! В этом номере мы подготовили материалы по ***F.E.A.R. и Quake 4***. ■

ПАТЧИ

F.E.A.R. v1.02 retail

Большой игре – большой патч! ***F.E.A.R.***, одно из главных событий октября, получила от своих создателей заплатку размером в 116 мегабайт. Данный патч лечит небольшие ошибки, найденные в игре. Любителям сетевой игры эта заплатка придется по душе – в ее состав входит новая сетевая карта под названием Asylum. Но и это не все: патч содержит различные компоненты, которые в дальнейшем будет использоваться F.E.A.R. SDK. А это значит, что набор утилит для редактирования игры уже не за горами, следи за содержанием диска! ВНИМАНИЕ !!! Патч не ставится на локализованную версию от «СОФТ КЛАБ». ■

SHAREWARE

Super Mario Blue Twillight

Приключения Марио и компании практически в первозданном виде эталона середины девяностых. Та же графика, те же монстры, те же бонусы, тот же геймплей. Все передано очень точно, чем не повод вспомнить былое? Игра позиционируется как конечный продукт. ■

Atomic Cannon 2.0

Случайно генерируемые карты из 25 различных ландшафтов, до 8 противников (как управляемых с клавиатуры, так и ботов), около 80 видов оружия. Абсолютно ничего нового, кроме разнообразия, в этой игре нет, очередная shareware-поделка, в которую можно недолго поиграть и забыть. ■

Jetz Rampage

Армагеддон на улицах города будущего. За спиной реактивный ранец, в руках плазменная винтовка и толпы ничего не подозревающих граждан. Через несколько минут непрерывной пальбы за тобой начинают гоняться копы. Типичная платформенная стрелялка, где можно захлебнуться от количества мишеней. ■

СОФТ

Active Keyboard

Эта программа поможет тебе с помощью любого понравившегося сочетания горячих клавиш запускать приложение, папку, документы, адрес Интернета, помимо этого у тебя появится возможность так же управлять *Winamp*-ом, громкостью, CD-ROM-ом, и прочим. ■

Mp3tag 2.33b

Программа для работы с музыкальными файлами, при помощи которой можно легко и быстро редактировать ID3-тэги mp3 файлов. Можно менять тэги выбранной группы файлов одним кликом, использовать различные инструменты. Приятно, что программа поддерживает русский интерфейс и абсолютно бесплатна. ■

Remove Toolbar Buddy

IE может захламиться различными тулбарами, кнопочками быстрого доступа к якобы бесценным ресурсам и сервисам. Эта утилита поможет не только удалить весь мусор из окна IE, но и найти файлы, запускающие весь этот мастхэв. Также программа способна восстановить все изменения. ■

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО
- Call of Duty 2
- Doom Movie
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

ДЕМОВЕРСИИ
- Восточный Фронт: Неизвестная Война
- America's Army
- Legion Arena
- UFO: Aftershock
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

ДОПОЛНЕНИЯ
- В Тылу Врага
- Власть Закона: Полицейские Истории
- Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Bloodrayne 2
- Call of Duty
- Combat Mission: Afrika Korps
- Counter-Strike: Source
- DOOM 3
- DOOM 3: RoE
- F1 Challenge '99-'02
- Fallout 2
- Far Cry
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Ground Control II: Operation Exodus
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic III
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- Sid Meyer's Civilization III
- Star Wars Battlefront
- Star Wars KOTOR 2
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Vampire the Masquerade – Bloodlines
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

ВИДЕО
- 80 Days
- Adrenaline: Extreme Show
- Agatha Christie And Then There Were None
- Battlefield 2: Special Forces
- City of Villains
- Combat Elite: WW II Paratroopers
- Dreamlords
- Dungeons & Dragons Online
- ETROM: The Astral Essense
- Fight The Engine
- Gothic 3
- GUN
- Hard Truck Apocalypse
- Hist War Les Grognards
- KeepSake
- Need for Speed: Most Wanted
- NFL Head Coach
- Pacman World Rally
- Prince of Persia: The Two Thrones
- RF Online
- Rig Racer 2
- Six Gun
- Star Wars: Empire at War
- Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Godfather
- The Lord of the Rings: Tactics
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- The Matrix: Path of Neo
- The Movies
- The Three Musketeers
- The Shadow of Aten Enemies: The Servers of Anubis
- Toca Race Driver 3
- TrackMania Sunrise Exreme
- Virtual Skipper 4
- World of Warcraft: The Burning Crusade

КИБЕРСПОРТ
- Демки Counter-Strike
- Демки Quake III Arena
- Демки Warcraft III: TFT
- Демки Sfarcraft: Brood War
- Видео-обучения
- Кибер-софт

ОНЛАЙН
- World Of Warcraft
- EverQuest 2

ПАТЧИ
- Блицкриг II v1.21 Rus retail
- Перл-Харбор 4.02 Rus
- Перл-Харбор 4.02m Rus
- Age of Empires III v1.01 retail
- Black & White 2 v1.1 retail
- FIFA 06 controller UK retail
- Parkan II 1.1 retail
- Serious Sam II v2.064b retail
- The Sims 2 Nightlife v1.2.0.337 retail
- The Sims 2 University v1.1.0.284 retail
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines v1.8 unofficial retail

ДРАЙВЕРА
- DirectX 9.0c oct
- ATi 5.10 Windows XP
- nVidia Forceware 81.85

РЕДАКТОРЫ
- Total Club Manager 06 data editor

РЕТРО
- Boxer 0.61.6
- DBFrontend 0.0.5.17
- D-Fend 2.0
- DOSBox 0.63
- Roby 0.2

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
- CheMax 5.5
- CheMax Rus 4.3
- База кодов и прохождений «Путеводитель»
- ArtMoney PRO
- ArtMoney SE
- GameWiz 32
- WinHEX 12.0

ТРЕЙНЕРЫ
- F.E.A.R.
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
- Serious Sam II
- Quake 4
- Black & White 2
- FIFA 2006

ШАРОВАРЫ
- Armada 2250 The Rebellion
- Atomic Cannon 2.0
- Counter Strike 2D
- Emperor's Mahjong
- Fireman
- Hellchess
- JetzRampage 4
- Mini Golf Pro
- Monster Truck Stunts
- Super Mario Blue Twillight BX Free

СОФТ-БЛОК
- Ace Clock XP Russian Edition
- Active Keyboard 3.0
- Actual Title Buttons 3.8
- Cool Edit
- Keyboard Ninja
- Mp3tag 2.33b
- Remove Toolbar Buddy 4.1
- Seepassword
- Stellarium 0.7.1

СОФТ-СТАНДАРТ
- 7-zip 4.23
- Ahead Nero Burning Rom 7.0.1.2 RUS
- Apollo 37zp
- AVPersonal 5.0
- Clone DVD 2.8.5.1
- CloneCD 5.2.6.1
- DivX 6 Codec and Player
- Download Master 4.3.7.933
- Dr.Web Windows 4.33
- FAR 1.70 beta 5
- FlashGet 1.71
- Fraps 2.6.4
- GDiVX Player VERSION Zenith 1.2
- HyperSnap-DX 5.63.02
- ICQ Pro 2003b Build #3916
- IrfanView 3.97
- K-Lite Mega Codec Pack 1.39 beta 2
- Macromedia Flash Player 7.0.19.0
- McAfee AVERT Stinger 2.5.8
- Media Player Classic /»п Windows 9xME 6.4.8.2
- Miranda IM 0.4.0.1
- mIRC 6.16
- Mozilla Firefox
- Netscape 8.0.3.3
- Nimo Codec Pack 5.0 build 9 beta 1
- Opera 8.5.0
- Panda Antivirus
- Titanium 2005
- Partition Magic
- PowerDVD 6.0
- QuickTime + iTunes
- Rambler ICQ 5
- RealPlayer 10
- ReGet Deluxe 4.2
- Symantec Norton Antivirus 2005
- The Bat! 3.62 Home Edition
- The Bat! 3.62 Professional Edition
- Thunderbird 1.0.7
- Total Commander 6.53
- Trojan Remover 6.4.4
- UltraISO 7.6.2.1180
- Virtual CD 7.1.0.1
- WIN RAR 3.51
- Win2000 FAQ 6.0.0
- Winamp 2.91
- WinAmp 5.11
- Windows Media Player 10
- WinXP FAQ 3.0.5
- WINZIP 10.0

ФЛЭШ

МУХАХАХА
- Смешные картинки
- Ролики

ЭКСКЛЮЗИВ
- PC ИГРЫ 03 (15) 2005
- CGW:RE 03(05) 2002
- ЖЕЛЕЗО 09(19) 2005
- ХАКЕР 09(81) 2005
- Страна ИГР 13(190)

ОБОИ
- Age of Empires III
- Call of Duty 2
- Conflict: Global Terror
- Peter Jackson's King Kong
- Kingdom Under Fire: Heroes
- Need for Speed: Most Wanted
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Quake 4
- Stubbs the Zombie in "Rebel: Without a Pulse"
- The Movies
- World of Warcraft: The Burning Crusade
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

CD 1

ДЕМОВЕРСИИ
- Восточный Фронт: Неизвестная Война
- Legion Arena

ШАРОВАРЫ

CD 2

ДОПОЛНЕНИЯ
- Battlefield 2
- Counter-Strike Source
- GTA San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic III

ДРАЙВЕРА
- DirectX 9.0c oct
- ATi 5.10 Windows XP
- nVidia Forceware 81.85

ПАТЧИ
- F.E.A.R. 1.02
- Блицкриг II v1.21 Rus retail
- Перл-Харбор 4.02 Rus
- Перл-Харбор 4.02m Rus
- Age of Empires III v1.01 retail
- Black & White 2 v1.1 retail
- FIFA 06 controller UK retail
- Parkan II 1.1 retail
- Serious Sam II v2.064b retail
- The Sims 2 Nightlife v1.2.0.337 retail
- The Sims 2 University v1.1.0.284 retail
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines v1.8 unofficial retail

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
- CheMax 5.5
- CheMax Rus 4.3
- База кодов и прохождений «Путеводитель»

ТРЕЙНЕРЫ
- F.E.A.R.
- X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
- Serious Sam II
- Quake IV
- Black & White 2
- FIFA 2006

ЭКСКЛЮЗИВ
- PC ИГРЫ 02 (14) 2005
- CGW:RE 02(4) 2002
- ЖЕЛЕЗО 08(18) 2005
- ХАКЕР 08(80) 2005

СОФТ

CD 3

PC ИГРЫ ВИДЕО

ВИДЕО
- Battlefield 2: Special Forces
- Dungeons & Dragons Online
- Gothic 3
- Need for Speed: Most Wanted
- Prince of Persia: The Two Thrones
- RF Online
- Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Godfather
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- Toca Race Driver 3
- World of Warcraft: The Burning Crusade

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::





Спасите-помогите! Град игровых релизов намертво прибил нас к полу. Разработчики как с цепи сорвались! Не проходит и дня, чтобы на прилавке не появились новые игры. И не какие-то там бюджетные поделки на пару вечеров, а настоящие хиты! Ты только глянь, сколько добротных игрушек мы описали в «Рецензиях» этого номера. Пока во все поиграешь, пройдешь хотя бы наполовину, уже и конец света наступит. Правда, нам это изобилие доставило массу хлопот. Журнал у нас не резиновый, поэтому вместить в себя материалы обо всем, что вышло за месяц, не сумел. Некоторые рецензии все же пришлось перенести в следующий номер.



Итак, через месяц мы поведаем о ***Call of Duty 2***, ***Vietcong 2***, ***The Movies***, ***Starship Troopers***, ***Land of the Dead: Road to Fiddler's Green***, ***Peter Jakson's King Kong***, ***«Периметр: Завет Императора»***, ***Shattered Union***, ***Football Manager 2006***, ***Pro Evolution Soccer 5***, ***X3: Reunion***, ***RollerCoaster Tycoon 3: Wild!***, ***Zoo Tycoon 2: Engarged Species***, ***Tiger Woods PGA Tour 06***, ***Cold War***, ***Evil Dead Regeneration*** и других играх.

Неслабый списочек, да? Уже подсчитал, сколько рубликов придется отложить? Но не торопись покупать игру, не прочитав нашу рецензию. Мы подскажем, на что разумнее потратить деньги, а какие диски лучше оставить в магазине.

Раздел «Обрати внимание!» сейчас, казалось бы, должен отойти на второй план. Но мы делаем все возможное, чтобы этого не произошло. В первом номере ты узнаешь о космической стратегии ***Galactic Civilizations 2: Dread Lords***, онлайновой ролевой игре ***RF Online***, Action/RPG ***Mage Knight: Apocalypse***. Там же мы расскажем о стратегии ***Warhammer: Mark of Chaos***, по которой совсем недавно писали небольшой анонс. Уверены, из-за обилия рецензий, превьюшек будет не так много, но обещаем, они окажутся очень интересными!

Не менее увлекательным будет и интервью с легендой игровой индустрии, знаменитым **Американом МакГи** (American McGee). В задушевной беседе Американ поведал обо всех подробностях проекта ***Bad Day L.A.*** – нестандартного экшена, в котором геймер, играя за простого американского бомжа, станет свидетелем величайших катастроф. Заинтригован? Мы – не меньше!



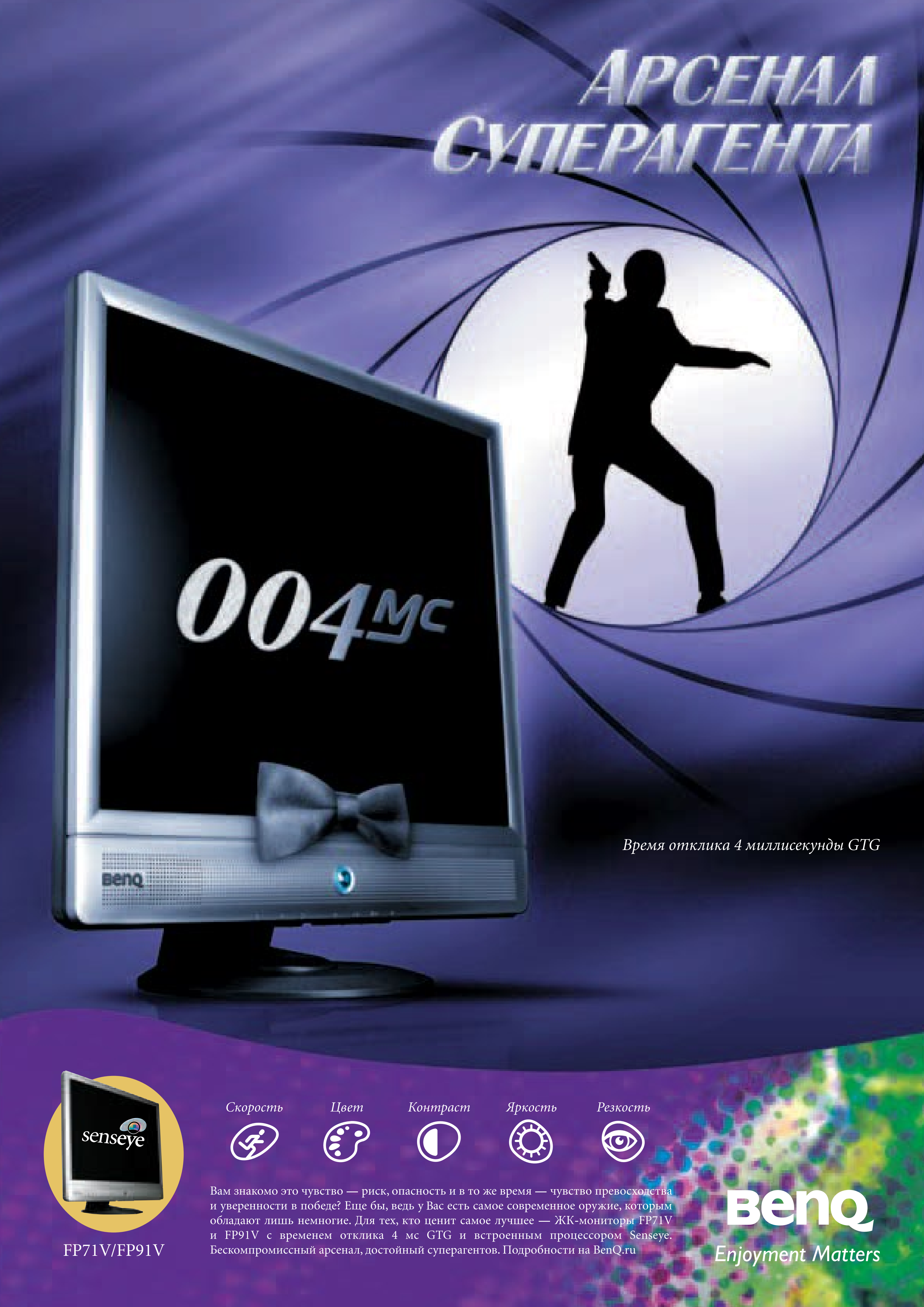
На этом мы бы хотели закончить свое повествование, потому что уже вечер и хочется идти домой. Но умные товарищи подсказывают, что следующий номер – новогодний. А значит, на его страницах мы подведем итог ушедшим 365 дням. Каким образом? А вот и не скажем – корпоративная тайна.







ДО ВСТРЕЧИ 21 ДЕКАБРЯ!



АРСЕНАЛ СУПЕРАГЕНТА
004 мс
BenQ
Время отклика 4 миллисекунды GTG
senseye
FP71V/FP91V
Скорость
Цвет
Контраст
Яркость
Резкость
Вам знакомо это чувство — риск, опасность и в то же время — чувство превосходства и уверенности в победе? Еще бы, ведь у Вас есть самое современное оружие, которым обладают лишь немногие. Для тех, кто ценит самое лучшее — ЖК-мониторы FP71V и FP91V с временем отклика 4 мс GTG и встроенным процессором Senseye. Бескомпромиссный арсенал, достойный суперагентов. Подробности на BenQ.ru
BenQ
Enjoyment Matters


PC ИГРЫ
CUSTOM SLIDE
EL MONTE CA.
AUTOMATIC
HITMAN
BLOOD MONEY


PC ИГРЫ
PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

PC ИГРЫ

NFS: MOST WANTED • CIVILIZATION IV • F.E.A.R. • X-MEN LEGENDS II • SERIOUS SAM 2 • QUAKE 4 • BLACK & WHITE 2 • FIFA 06 • KING KONG

№ 12 (24) • ДЕКАБРЬ • 2005